

Nummer 1. Winter 1996

CHIP • TXT

Die Stimme des Zürcher Cyberpunk



Inhaltsverzeichnis

(Wir warten schon Lichtjahre darauf!)
(Otto Normal-Sauberkopf)

CLUB-INTERNES

CHIP•SPEAK S. 03–04

CHIP•HEADS Chronik S. 5

Veranstaltungskalender S. 6–8

Vereinsinterna S. 9–13

Impressum S. 13

Szene Schweiz S. 14–15

Auswertung der Umfrage S. 16–19

Statuten/Finanzordnung S. 19–20

Diverse Werbung S. 51–52

CYBER-CULTURE/ SCENE-CH

Neo Anarch. Guide S. 22–25

MU DER FICKER S. 26

Gossensprache S. 27

Buch Head S. 28–29

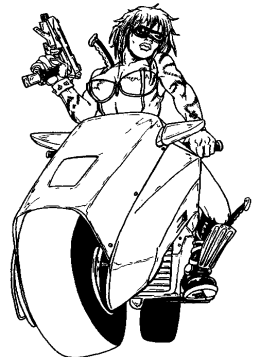
Konzerne S. 30

Cyber-Prominenz S. 31–32

FILM•HEAD S. 33–35

Kult des Einhorns III S. 36–45

Biochip (Dok. der IBM) S. 46–49
(Spendengabe von Sir Arthus)



Hallo Cyberpunks, Biomutanten, Live-, Anarchos und Rollenspieler

Bevor ich nun mit dem, mir aufgetragenem, Vorwort (CHIPspeak) beginne, möchte ich mich vergewissern, dass Du dieses Heft nicht aus Zufall in die Finger gekriegt hast, und von der Materie Liverollenspiel oder Rollenspiel keine Ahnung (bzw. noch nie von den CHIPHEADS gehört) besitzt. Trifft dies jedoch auf Dich zu, so rate ich Dir, das Heft sogleich wieder aus der Hand zu legen, andernfalls hat das Lesen völliges Unverständnis (und ev. einige Jahre psychiatrische Verwahrung) zur Folge.

Der CHIPtxt ist zwar das offizielle Vereinsorgan und Chronik der CHIPHEADS (Verein für Liverollenspiele, weitere Infos und bunte Werbetexte findest Du hinten im Heft), beinhaltet aber auch eine Reihe interessanter anderer Dinge, wie, Hintergrundmaterial zum Thema Cyberpunk (Buch, Film, Sound, Kurzgeschichten), für Live- & Rollenspiel und Informationen aus der Schweizer Rollenspielszene.

Die Motivation, dass auch wir noch mit einem Zine aus dem Sumpf der Live- & Rollenspieler auftauchen, vor allem zu einer Zeit, da mensch das Zinesterben für abgeschlossen betrachtet und sich die überlebenden Zines mehr schlecht als recht durch den Blätterwald schleppen, hängt mit unserem neuen Vereinskonzzept (und einer Vorliebe für Schachtelsätze) zusammen:

Vereinskonzzept

Da ich im Sommer '96 das Präsidentenamtwieder übernommen habe (siehe Vereinsinterna) und festgesellt habe, dass sich verschiedene (basisdemokratische) Organisationsformen nicht bewährt haben, musste einiges neu gestaltet werden. Statt, dass der Vorstand, wie bisher, die Information (Infobriefe, Headlight, diverse Mailings) und die Liveadventures organisiert, sehen wir uns nun, nach fast zwei aktiven Jahren, aus zeitlichen Gründen gezwungen, nur noch die Informationsvermittlung zu übernehmen. Wir stellen Euch also eine Plattform für Eure Ideen (den CHIPtxt) und eine gut funktionierende Planungshilfe (Mailings, Adressdatenbanken, Kostümfundus, Bücher-Filmverleih, finanzielle Absicherungen etc.) zur Verfügung, werden selbst in nächster Zeit aber keine Liveadventures planen. Nehmt mit uns Kontakt auf!

Auf der anderen Seite möchten wir uns auch an die (vielen) Leute wenden, welche dieses exquisite Hobby erst seit 1–3 Jahren kennen und den Organisationsschub von '90 verpasst haben (unzählige Vereine und 4 Zines auf dem Platz Zürich, Rollenspiel Conventions mit 30–40 Leuten etc.) und nun den Duft der grossen, weiten Rollenspielwelt schnupfern möchten.

Zum CHIPtxt

Wir streben vorerst einen Erscheinungsrhythmus von 3 Monaten an, bei einem Hefumfang von mind. 30 Seiten. Der Preis von Fr. 2.50.– erscheint uns als angemessen und die inhaltlichen Schwerpunkte sind wie erwähnt die folgenden:

(CHIP • TXT – das Alternativmedium. Endlich, der Fistfuck für die Springer-Ringiergruppe)
(Pressecomunique von «Schwarzer Stern Zürich»)

(Wenn wir an der Macht sind werden eure Köpfe brennen!)
(Butch, Neue Front Zürich)

- Offizielles Organ der CHIPHEADS
- Hintergrundinformationen zum Thema Cyberpunk, Rollenspiel und Liverollenspiel
- Informationen aus der Schweizer Rollenspielszene (und der internationalen, sofern von Interesse)

Der Untertitel: 'Die Stimme des Zürcher Cyberpunk' sowie der Inhalt mögen sehr Zürich-Fixiert erscheinen. Das hängt damit zusammen, dass unsere Leser und Schreiberlinge vorwiegend aus der Region stammen und sich das ganze CHIPHEADS-storygerüst bisher um die Geschehnisse im Freistaat Zürich 2039+ dreht.

Nichts desto trotz hoffen wir auf vermehrte Kontakte mit der übrigen deutschsprachigen Spielszene und auf bessere Zusammenarbeit. Wenn dies mal läuft, werden wir uns auch einen schlaueren Untertitel überlegen.

Abonnieren:

1. Alle CHIPHEADS (Vereinsmitglieder) erhalten den CHIPTxt kostenlos. Die anfallenden Kosten gehen auf das Vereinskonto.
2. Wenn jemand den CHIPTxt abonnieren möchte, so zahlt bitte Fr. 10.– für ein Jahresabonnement, bzw. 4 Ausgaben welche Euch zugesandt werden (mit dem Vermerkt: CHIPTxt) auf folgendes Postkonto:

CHIP•HEADS
8000 Zürich 60-586592-3

Für alle diejenigen, welche bereits Fr. 10.– für Infos eingezahlt haben, wird unserer alte Offerte in ein CHIPTxt Jahresabonnement umgewandelt.

Verantwortung

Dieser erste CHIPTxt wurde von Oliver Hauri, Saro Pepe und mir zusammengestellt. Wir hoffen, das dieses Trumvirat nicht auf uns drei beschränkt bleibt und sich bald andere Bioformen einklinken (vor allem, da wir wissen, was für ein Ideenpotenzial bei Euch vorhanden ist) (billige Masche, nicht?).

Falls Du Dich angesprochen fühlst, komm doch an die nächste CHIPTxt-Sitzung (siehe Veranstaltungskalender) oder melde Dich mal.

Im Augenblick suchen wir dringend eine(n) «RessorleiterIn» für unsere Spiel- und Sounddecke, bzw. SPIEL•HEAD und SOUND•HEAD. Wer über diese beiden Themen im Zusammenhang mit Cyberpunk berichten möchte, der bekommt ...äh., der wird... äh, ach was solls..., vergiss es.

Ach ja, ganz wichtig: Der Inhalt widerspiegelt nicht unbedingt die Meinung der Redaktion oder des Vereines, sondern ist das Produkt einer Persönlichkeitsspaltung des jeweiligen Verfassers.

Also, ich hoffe, dass ich Euch mit meinem Gestammel nicht allzu sehr gelangweilt habe, und kann Euch versprechen, dass in den nächsten Ausgaben der Anteil an CHIPHEADS - Vereinsinfos zugunsten von Stories und Szene-Schweiz zurückgehen soll.

Feed your Chip, Head!



Matthias Heer

Chip • Heads Chronik

Hier, liebe Leser, das Herzstück dieses Zine.

In dieser Liste sind alle unsere organisatorischen Heldentaten, Zusammenrottungen und andere Umtriebe der letzten paar Jahre verewigt. Diese Chronik wird in jeder Ausgabe wieder Auftauchen (mit vielen neuen Einträgen, oder?) und als besonderen Service haben wir in der rechten Spalte aufgeführt, in welcher Ausgabe des CHIPtxt über den Anlass berichtet wurde.

Anlass:

CHIPtxt Nr.

• Kult des Einhorns I	(TDSS)	
• Kult des Einhorns II	(TDSS)	
• 04.02.1995 (2039)	Kult des Einhorns III / CHIP I	1
• 01.03.1995	Gründung der CHIPHEADS	1
• 30.4.1995 (2039)	Bührlies Zug / CHIP II	
• 12.0 8.1995 (2039)	Hunt of the blue Chip / CHIP III	
• 06.–10.1995	Spielmesse St. Gallen	
• 14.10 1995	GV CHIPHEADS	
• 20.–22.10 1995	Ausflug zur Spielmesse in Essen	
• 11.11.1995 (2039)	KONZERNER I	
• 01.12.1995	Kinausflug – Johnny Mnemonic	
• 10.02.1996 (2040)	KONZERNER II	
• 15.02.1996	Kinausflug – Strange Days	
• 02.–03.03.1996	Dark Roleplaying Convention	
• 09.03.1996	GV CHIPHEADS	
• 26.–27.04.1996	GAMESDAYS im Dynamo – PFINGSTCON	
• 07.09.1996 (2040)	Serum I	
• 28.09.1996	Ist Arkadien eine Kopfgeburt? – TDSS Testrunde	



(Passt auf Leute, diese Chronik ist gefackelt! Da war im '96 mehr los!)

(Count Zero)

Veranstaltungskalender

(Der Wert des Print-Mediums beläuft sich in der heutigen Zeit auf Null.)
(Dr. Prof. Kom. H. J. Ledergärber)

Es ist klar, dass dieser Veranstaltungskalender, auch wenn er bis September '97 reicht, keinesfalls vollständig ist. Er wird in jeder Ausgabe des CHIPtxt beigelegt und erweitert, bzw. korrigiert, da vor allem die Daten noch nicht sehr sicher sind.

- Mittwoch abends 18.00–19.00 (je nachdem länger) **Stammtisch**
Unseren traditionellen Stammtisch im Schlauch haben wir vorläufig aufgegeben, da wir einfach keine Kontinuität, bzw. Produktivität hinkriegten. Das Konzept vom Juli dieses Jahres sah eigentlich das abwechselungsweise Erscheinen eines Vorstandsmitgliedes vor, was jedoch mit diesen nicht geklappt hat und ich auch keine Rückmeldung erhielt. Da ich nun das Ganze wieder in die Hand nehme (muss) (denn der Stammtisch ist auch weiterhin sehr gefragt), wird er jeweils an der Mattengasse 4, 8005 Zürich, 01-271 92 49 (bei Saro und mir) durchgeführt. Wir werden uns wohl in nächster Zeit in erster Linie mit dem Zine befassen, weshalb ich die Verantwortlichen bitte, auch zu erscheinen.

Der geübte Leser wird sich nun schon Fragen, weshalb der Stammtisch nur bis 19.00 dauert. Dies hat damit zu tun, dass wir ab 19.00 unsere Vampire-Kampagne fortführen. Interessant wäre es, wenn sich uns weitere Spieler, aber vor allem auch Spielleiter, anschliessen würden, damit mensch mit verschiedenen Runden an einer gemeinsamen Kampagne (mit wechselnder Spieler- und Leiterzusammensetzung) spielen könnte.

• Kino-Alarm

Ein Kinobesuch mit den CHIPHEADS ist immer ein Erlebnis, besonders wenn die halbe Truppe in Verkleidung andüst. Wenn das nächste mal wieder ein SF-Film auf dem Programm steht, werden wir einen Telephonalarm durchführen. Folgende Leute machen bereits mit und sollten die nächste Person informieren. Falls Ihr da dabei seid, so schreibt das bitte auf dem Anmeldebogen.

Saro Pepe
Matthias Heer
Nadja Schuepp
Oliver Hauri
Roman Haug
Peter Keel
Stefan Wegmann

- 4.–5. Januar 1997 **CHIP•HEADfilm**.
Genauere Angaben siehe Filmseite von Saro Pepe
- 18. Januar 1997
CHIPHEADworkshop I
Da auch Thomas Rom, Verantwortlicher für die Workshops, seinen Job abgegeben hat, suchen wir noch jemand (oder ein Team?), der diese Aufgabe übernehmen würde.

Trotz der momentanen Unterbesetzung ist eine Nachfrage (siehe Umfrage) da, weshalb ich den ersten Workshop mit dem Themenbereich: Liverollenspiel, Verhalten während des Lives & Regeln durchführen werde. Die Kosten werden Fr. 5.– bis Fr. 10.– betragen.

Veranstaltungskalender

- 8.-9. Februar 1997

Der Atem des Wolfes / TDSS

Rumänien, Winter 1903/04. Der junge und exzentrische Lord Ashdown und seine Freunde aus der Londoners High Society, sowie Bedienstete, sind auf Initiative Ashdowns der ereignislose Wintersaison entflohen.

Sein Ziel ist es, genealogische Informationen über die Herkunft seiner Familie mütterlicherseits zu sammeln. Die Spuren führen ihn und seine Begleiter über Okna in die Karpaten. Unvermittelt werden sie von einem Schneesturm heimgesucht, verirren sich uns müssen mit Einbruch der Nacht in einem kleinen, abgelegenen Gasthof Unterschlupf nehmen...

Da es sich hier um ein TDSS-Live handelt, sind die Anforderungen an die ca. 20 Spieler und Helfer (begrenzte Zahl!) recht hoch. So verlangen wir eine seriöse Vorbereitung, welche zwei Treffen mit der Spielleitung zwecks Charakterdefinitionen und eine originelle Verkleidung beinhaltet. Das selbe gilt für die Kosten, welche für die Spieler Fr. 40.- bis 50.- betragen werden (ist ja auch für ein Wochenende, inkl. Food und so).

Weiter Infos nach Anfrage. Das Datum ist noch sehr unsicher, da wir immer noch auf der Suche nach einer geeigneten Hütte sind.

- 2. März 1997 **CHIPHEADS GV**

Ab 15.00 an der Wasserwerkstr. 42, 8006 Zürich, 01/361'36'69

Tja, wieder einmal ist es soweit. Ich hoffe Ihr erscheint alle zahlreich.

Traktanden:

- Verabschiedung des neuen Vereinskonzepthes
- Aktivitäten
- Geplante Aktivitäten
- Zwischenbericht des Quästors
- Wahl des Vorstandes, Bestimmung der Spezialmitglieder

Weitere Traktanden können bis zum 16. Februar eingereicht werden, ich wäre froh, wenn bis dahin auch eine Anmeldung erfolgt.

Ich schlage vor, dass wir anschliessend uns noch die CHIP•HEADSvideos ansehen und dann gemeinsam Essen gehen.

- 14.-15. März 1997 **DARK ROLE-PLAY-CONVENTION II**

Nachdem wir im März '96 unser erstes offizielles CHIPHEADS-Rollenspielconvention durchgeführt haben, ist nun der zweite Teil in Planung. Die dunklen Machenschaften des 10er-Bundes konnten zwar von den widerstrebend vereinten Kräften der Werwölfe, Vampire, Angelis und Cthulhuisten ans Tages- bzw. Mondlicht gezerrt werden. Dennoch ist es, wegen einer monströs-brutalen Übermüdung der meisten Spieler, nicht gelungen, den Hohepriester zu vernichten...

Ich werde in letzter Zeit sehr oft angefragt, wann dieser (anscheinend beliebte und bald legendenumwobene) Anlass nun endlich durchgeführt werde.

Nun ist es aber so, dass ich im Augenblick keine Zeit (ja, ja, ich weis, ihr habt diesen Spruch langsam gehört) und keine Kraft

(Vergnügen und Sünde am Sonntag? Welch ein Sakrileg!)
(Apostel Jeremias, Sturmtruppen Jehovas)

Veranstaltungskalender

(Wartet mal, 9 Veranstaltungen auf 3 Seiten? Für diese Verschwendung bezahlen wir auch noch?) (Bünzliking)

habe, alleine einen solche Show auf die Beine zu stellen. Wenn sich nun aber ein paar Leute finden würden, die mitorganisieren und Leiten (siehe Anmeldebogen), werden wir das Teil durchziehen.

- 18.-19. Mai 1997 **PFINGSTCON - Gamesdays in Zürich**

Auch dieses Jahr werden wir wieder am Pflingstcon vertreten sein. Da wir nun auch wissen, wieviel Platz uns zur Verfügung steht und wir wahrscheinlich die Koordination über die Kellerräume (inkl. Konzertraum) im Dynamo übernehmen, können wir schon zum Vornherein unsere Aktivitäten planen. Sicher werden wir wieder mit einem Infostand (mit dem Revolution-Video?), verschiedenen Rollenspielrunden und diesmal auch Workshops aufwarten können. Wäre cool, wenn sich noch ein paar Leute fänden, die bei der Planung mithelfen.

- 7. September 1997 **CHIPHEADS GV**
Genauere Angaben folgen noch.

Anmeldeprozedere

- Das Anmeldeprozedere läuft so:
Jedem CHIPtxt wir ein Anmeldebogen beiliegen, mit welchem Ihr Euch frühzeitig an eine Veranstaltung anmelden könnt.
- Für die Veranstaltungen wird Werbung in den Spielländen aufgehängt, bzw. erscheint in anderen Zines.
- Mailings für einzelne Veranstaltungen (so, wie wir's bisher gemacht haben) erhalten nur noch CHIPHEADS.
- Wenn Ihr genauere Infos über eine Veranstaltung möchtet, so fragt bei der Redaktion nach, ansonsten erfolgen genauere Angaben nach der Anmeldung.



Vereinsinterna – die Seite für CHIP • HEADS

Vorstand und Spezialmitglieder

Nachdem Simon für Mitte Juni '96 das NOMADEN I geplant hatte und wir gerade einmal 10 Anmeldungen erhalten haben (siehe Headlight Juni '96) haben wir unsere gross angelegte Umfrageaktion (mit einem gut ausgewähltem Zielpublikum und Rückantwortcouverts!!!!) gestartet. Die Rücklaufquote von 30% ist enttäuschend. Dasselbe galt, für das von Simon auf Ende Juli ausführlich geplante KONZERNER III, wo sich gerade mal 6 Leute angemeldet haben. Aus diesem Grund ist Simon Anfangs August mit sofortiger Wirkung aus dem Vorstand zurückgetreten.

Der Vorstand ist deshalb im Augenblick nur zu 2/3 (von Michel Succetti und mir) besetzt und ich habe mich bereit erklärt, das Präsidentenamt bis zur nächsten GV weiter zu führen. Allerdings kam der Zeitpunkt für mich ein wenig ungeschickt, da ich damals und heute noch, neben der Schule eigentlich keine Zeit für solche Ämter habe (weshalb ich an der letzten GV ja auch zurück trat). Da ich nur schon einige Zeit aufwenden muss, um z.B. die Vereins-Finzen in Ordnung zu bringen, liegt meine Hauptpriorität im Augenblick auf dem Zine und ich muss den Verein sehr straff führen (siehe Aufgabenliste), wobei ich auf Eure Hilfe angewiesen bin, da mir das Ganze schon jetzt über den Kopf zu wachsen droht.

Bei den Spezialmitgliedern hat sich nichts geändert.

Finanzielles

Vereinsbeitrag '96/'97

Nachdem Saro im Juni den Kassiererbrief versandt hat, haben die meisten von Euch

eingezahlt. Dafür möchten wir uns artig bedanken. Leider, leider gibt es noch ein paar Schwarze Schafe, denen ich die nächsten paar Zeilen widmen möchte.

Schwarzes Schaf

Du hast nichts einbezahlt, aber ein so grosses persönliches Konto, dass wir Deinen Vereinsbeitrag damit beglichen haben. Wer das nicht in Ordnung findet, soll sich an uns wenden.

Schwärzeres Schaf:

Du hast Deinen Vereinsbeitrag einbezahlt, aber ein Minus auf Deinem persönlichem Konto.

Schwärzestes Schaf:

Du hast Deinen Vereinsbeitrag nicht bezahlt und einen so tiefen persönlichen Kontostand, dass wir keine Umbuchung vornehmen konnten.

Jeder CHIPHEAD findet in diesem Couvert einen Notizzettel mit zwei Angaben.

1. Vereinsbeitrag '96 bezahlt: JA oder NEIN und 2. Dein momentaner persönlicher Kontostand. Alle oben aufgeführten Schwarzen Schafe und alle mit einem persönlichen Kontostand unter Fr. 20.- (aufstocken ist freiwillig) haben wir einen Einzahlungsschein beigelegt.

Ist klar, dass es uns nicht gerade Spass macht, immer dieser verdammten Kohle nach zurennen. Da es sich bei den schwärzesten Schafen vor allem um sehr aktive Mitglieder handelt, hoffen wir, dass diese Ihren Verpflichtungen bald nachkommen und wir von einem Vereinsausschluss absehen können.

(Diese Information ist für Ihre Sicherheitsstufe nicht zugelassen! Der Computer wünscht Ihnen einen schönen Tag.) (HAL)

Vereinsinterna – die Seite für CHIP • HEADS

(Was heisst da: «Basisdemokratische Organisation»? – Es kann nur einen geben!)
(Der Unterländer)

Da seit der letzten GV am 9.3.1996 nicht allzu viel gelaufen ist (nicht unsere Schuld, sondern mangelnde Interesse), und der Verein abgesehen von den NOMADEN- und Umfrage-Mailings keine grössere Ausgaben hatte, hat der Vorstand zusammen mit dem Quästor beschlossen, die Klubbeiträge für ein halbes Jahr auszusetzen. D.h., die Einzahlungen welche Ihr im Juni vorgenommen habt und eigentlich die Periode von 3. März '96 bis zum 3. März '97 abdecken, gelten nun bis 3. September '97 (welches gleichzeitig der Zeitpunkt für die neue Haupt-GV wird).

Aufgabenteilung

Tja, Leute, da es nun wirklich so aussieht, als müsste ich den Verein (entgegen meinen Überzeugungen) Zentral und allein führen, sehe ich mich gezwungen ein paar Arbeiten zu delegieren und für diese auch Termine zu setzen. Klar, kann und will ich Euch nicht bestrafen, falls Ihr sie nicht einhaltet. Sollte es so auch nicht klappen, weiss ich nicht mehr weiter und muss abtreten, bzw. eine Auflösungsversammlung einberufen.

Job: Buchhaltung

Verantwortung: Saro Pepe

Liefertermine: Alle 1/2 Monate Auszug an mich, Änderungen bitte vermerken. 1.12 / 15.12 / 1.1 / 15.1 / 1.2. ...

Bemerkungen: Confidential

Job: Adressdatenbank

Verantwortung: Simon Wagner

Liefertermine: Alle 1/2 Monate Auszug an mich, ich werde Korrekturen und Prioritätensetzungen vornehmen und zurückschreiben.

Bemerkungen: Confidential!

Job: Bericht Konzernern I

Verantwortung: Simon Wagner

Liefertermine: 30.1.97

Bemerkungen: –

Job: CHIP•HEADSvideothek

Verantwortung: Saro Pepe

Liefertermine: Führen gemäss Filmseite

Bemerkungen: –

Job: CHIP•HEADS-photoarchiv

Verantwortung: Matthias Heer

Liefertermine: Kartei anlegen

Bemerkungen: –

Job: CHIP•HEADS-bilddatenbank

Verantwortung: Oliver Hauri

Liefertermine: Katalog erstellen

Bemerkungen: –

Job: Materialverwaltung, Mahnen

Verantwortung: Michel Succetti

Liefertermine: Materialliste führen, Update alle Monate an mich.

Bemerkungen: –

Konzept:

The Dark Side Society (TDSS)

Unter dem TDSS-Label haben wir 1990 mit Liveadventures, zum Thema Cthulhu, begonnen. Nachdem wir dann Anfangs '95 auf die CHIPHEADS-Schiene umgestiegen sind, geriet das Label in Vergessenheit. Nun habe ich es wieder aufgegriffen und werde unter ihm verschiedene Lives durchführen. Die Idee ist, verschiedene System auszuprobieren und Erfahrungen zu sammeln.

Diese Spiele werden sich vor allem durch folgende vier Attribute auszeichnen:

Vereinsinterna – die Seite für CHIP • HEADS

- Keine zusammenhängende Story (weder räumlich noch zeitlich), sondern Einzelanlässe, wie z.B. das Treffen der Magier oder der Atem des Wolfes, was oft ein freies Improvisieren der Spieler verlangt. Keine Anlässe im Cyberpunk-Bereich.
- Kleine Anlässe mit ausgewählten Spielern. Ausgewählt heisst, dass ihre Spielweisen und ihre Charakteren zum Szenario passen. Es können also unter Umständen nicht alle Anmeldungen berücksichtigt werden.
- Hier wird von den Spielern und Helfern ein grosses Engagement gefordert. Es wird darauf rauslaufen, dass diese vor dem Spiel die Charaktere sehr gründlich erarbeiten müssen
- Die Anlässe werden im Schnitt einiges teurer (besonders für die Spieler, da Bankette etc.), als ein CHIP•HEADS-Anlass.

Diese TDSS-Liveadventures sind aus folgenden Gründen unabhängig vom CHIP•HEADS-Verein:

- Sie haben nichts mit Cyberpunk zu tun.
- Sie sind teurer, als es für einen CHIP•HEADS-Anlass vorgesehen ist. Entsprechend auch das finanzielle Risiko, welches von den CHIP•HEADS nicht übernommen wird.
- Es können grundsätzlich nicht alle berücksichtigt werden.

Der Name mag nicht gerade genial sein, ich werde ihn aber vorerst einmal aus Bekanntheitsgründen beibehalten.

Rückblick auf das vergangene Semester

• 26.–27.5.1996 GAMESDAYS im Dynamo - PFINGSTCON

Nun, auch schon ein Weilchen her, mal schauen, was ich mir aus den Fingern saugen kann. Nachdem Nadja und ich am Sonntag obligatorisch verpennt haben, war es natürlich geil zu sehen, dass uns im Dynamo-Keller die Bar als Stand zur Verfügung gestellt wurde und Saro, Oli und Roman schon ganze Arbeit mit der Einrichtung geleistet hatten.

Als ich dann den Berner Chiphead vom Bahnhof abgeholt hatte (Gruss an Timo, aber natürlich auch an Flo) trafen langsam, aber sicher 'unserer' Leute ein. Killer, Noldi, Piet und Chme. Natürlich traf man auch massenhaft alte Bekannte. Ein Hallo an Franco und Co., Emre, Simi, Mike, Beat, Dani, Elida, Otto etc.etc. Nun gut, der Bericht fängt an, sehr lange zu werden. Nach dem CHIPdippy (bzw. Dunkel-Dürren-(=Die Postspielzeitschrift!) Dippy), boten wir zwei Spielrunden an. Ein Demi-Live- Cyberpunk von Killer mit diversen motivierten Spielern aus allen Landesteilen (Berner lassen grüssen) und ein haarsträubendes Cthulhuadventure (Charaktertyp: Catcher etc.) unter meiner Fuchtel.

Nochmals einen persönlichen Einschub: Hey Leute; Nadja, Sybille, Michi Andai, Michi X?, XY?, XZ? Hauri, Haug... war echt ein geiles Spiel und ich weis, dass ihr auf Fortsetzung wartet... aber, ich hab natürlich die Adressen der quergestreiften verlegt. Solltet Ihr dies lesen, meldet Euch sofort!

(Wir sind mit der Auswahl der Mitglieder wählerischer! Keine Mutanten!)

(K.K.K.)

(Kurzmeldungen: Überfall der Ökos auf ein Steakhouse! Es kam zu kanibalistischen Übergriffen. Die Zahl der Opfer ist aus Identifikationsproblemen noch unbekannt)

Das anscheinend dauernd stattfindende Magic-Turnier bot, abgesehen von einigen alten Bekannten, keinen Unterhaltungswert (aus meiner Sicht natürlich), ausser vielleicht ein paar destruktive Gedanken (natürlich nicht von mir stammend), wie öffentliche Kärtchenverbrennung, Zwangs-IO-Test bei einer Grenze von 80 Punkten = keine Magicspieler mehr ? :). Die Mechforce soll ein ausgefeiltes Szenario angeboten haben und die Vampirespieler wurden wohl zu schnell vom Tageslicht überrascht, anders kann ich mir eine Partiedauer von 1/2 Stunde nicht erklären.

Alles in allem, ein genialer Anlass (inkl. Verpflegung, Restaurant) mit ca. 150! Spielern (ok, ok, vorallem Magic-Leuten, aber dass kann und wird sich ja noch ändern) und ich sehne mich bereit auf das nächste Mal, wenn es wieder heisst: Schweine im Weltall!

- 14.–16.6 1996 (2040) **NOMADEN I** / wurde aus Mangel an Interesse nicht durchgeführt.

- April - Mai 1996 **Killer – Liverollenspiel**

Nach den von Oli aufwendig durchgeführten Vorbereitungen und dem schnellen ersten Mord in einer Schultoilette, fanden die Herren Schüler und Studenten keine Zeit mehr für dieses Spiel. Schade, but... nice try. Doch da ist ein Hoffnungsschimmer am Horizont, wie steht es mit Euch Rude-Boys (Michel, Simon, Roman und DU)? Keine Lust, den perfekten Mord zu planen?

- 27.–28.7. 1996 (2040)

Konzerner III / wurde aus Mangel an Interesse nicht durchgeführt.

- 7.9.1996 (2040) **SERUM I**

Grosses Lob an die Organisatoren Thomas Rom und Ron Rosenberg. Ich möchte an dieser Stelle nicht allzu viel erzählen, da in der nächsten Ausgabe des CHIPtxt ein Bericht darüber erscheinen sollte. Nur soviel, dass das sehr atmosphärische und spannende Spiel (ca. 30 Leute!) kein gutes Ende für die Spieler und die Waldbewohner nahm und nur noch Tonbandaufnahmen eines Expeditionsteilnehmers überliefert sind, von welchen wir nicht wissen, was der Wahrheit und was Visionen aus dem Delirium sind, in welchem sich der Teilnehmer befand.

Kleiner Wermutstropfen: Das mit der Kommunikation wurde von der Veranstalter vernachlässigt, so dass viele CHIPHEADS nicht über das bevorstehende Live informiert wurden.

- 28.9.1996 TDSS-Testrunde:

«Ist Arkadien eine Kopfgeburt?»

Arkadien, aufgeteilt in unzählige Provinzen, welche vom König und dem Magierrat regiert werden. Doch der Magierrat ist überaltert und es wird Zeit, dass die nächsten sieben Magier Ihre Pflicht wahrnehmen.

Der Hintergrund bei diesem Live blieb völlig offen. Die Spieler wussten nur, dass sie Magier darzustellen haben, welche an Bankett geladen sind und dass sie Rollen und Herkunftsprovinzen ausarbeiten mussten.

Vereinsinterna – die Seite für CHIP•HEADS / Impressum

Das Live selbst war wie ein Theater in III Akten mit einem sehr überraschenden Schluss aufgebaut. Die Spieler hatten keinen gemeinsamen Hintergrund und mussten sich auf einander einspielen und trotz sehr unterschiedlicher Interesse miteinander über die Geschicke (des imaginären) Arkadien verhandeln.

Näheres darüber im nächsten CHIPtxt, wenn Oliver die Geschehnisse aus der Sicht seines Magiers berichten wird.

VEREINSADRESSE

Chipheads, Postfach 114, 8027 Zürich



Impressum

Redaktionsadresse: CHIP•HEADS, Postfach 114, 8027 Zürich

Redaktion: Matthias Heer, Mattengasse 4, 8005 Zürich Tel. 01-271 92 49

Saro Pepe, Mattengasse 4, 8005 Zürich Tel. 01-271 92 49

Oliver Hauri, Chalenst. 88, 8123 Ebmatingen, E-Mail: Hauri@lprolink.ch

Grafik: Oliver Hauri

Homepage: [Http://www.Killer.lux](http://www.Killer.lux)

Kopiert auf chlorarm gebleichtem Papier. In wenigen tausend Jahren biologisch abgebaut! Halbwertszeit: 50 000 Jahre. Vor Einnahme wird dringend gewarnt.

(Stoppt diese Marxistische Autopartei! Wählt die Fortschrittspartei Zürich)
(Nationalsozialistische Zelle Zürich)

(Organe sind Allgemeingut! Stoppt dem staatlichen Paragrafenschengel!)
(Ärztchammer Zürich)

Szene Schweiz, das Szenenfenster in die weite Welt der Cyberköpfe und Spielfreaks

Luzern

GNOMON, Support your local dealer ! Endlich stehen die Kontakte mit den Inner-schweizer - Spielfreaks aus dem Gnomon-Umfeld. Geplant ist ein Spielconvention im berühmigten Luzerner Schössli (passendes Umfeld für jeden Cyberpunk). Und ich hoffe doch sehr, dass einige von uns auch dabei sein werden.

Secret Guild of Adventures

Die geheime Gilde von Roman Meng, Max Wynnistorf und ihren Mitstreitern, kann an dieser Stelle als neuer Rollenspielverein aufgeführt werden. Ihr Ziel ist es, Events (bevorzugt: AD&D, DSA, Paranoia und Traveller (boh... nicht mal Cyberpunk oder Cthulhu... :)) zu organisieren und die Gildenbrüdern und Schwestern? regelmässig mit Informationen zu beliefern. Es wird uns wohl in einem der nächsten Zines vergönnt sein, eine Gildenwerbung rein zuhängen.

Als nächstes organisieren sie am 7. Dezember (sorry, kurz vor unserem Erscheinungsdatum) zusammen mit Battletech (= Mech Force Schweiz ?) ein Spieltag in Zürich-Oerlikon.

Falls jemand der Lesenden dabei war (sorry, bin dann in Luzern), so schreib uns Deine Eindrücke.

Spielnächte

Auch weiterhin werden in der Buchhandlung Never Where in Zürich Spielnächte (Rollenspiele und Brettspiele) durchge-

führt. Das nächste Mal am 14. Dezember. Wer mag, soll doch mal vorbeischaun. Danach erst irgendwann im Februar und Mitte März. Es sind Fr. 5.- Ein-Tritt zu berappt, dafür steht einem die ganze Buchhandlung, sowie Snacks und Getränke zur Verfügung (bringt Fackeln mit).

252 e.V., Rollenspielbuch & -Umfrage

Vor gut einem Jahr sassen wir in St. Gallen zusammen in füllten unseren Rollenspielumfragebogen aus. Dieser Bogen vom deutschen Spielclub 252 e.V. und der Uni Heidelberg erstellt, hatte den Zweck, unsere liebe Rollenspielgemeinde statistisch zu erfassen. Klar kann man sich nun über Sinn und Zweck streiten. In erster Linie geht es aber um die Ergänzung des Pressearchives. Falls mal wieder ein fucking TV-Sender wie RTL oder so, Berichte über sektiererische, vergewaltigende, in den Selbstmord treibende Rollenspieler sendet, wir auch was in der Hand haben. Ausserdem sind wir ja wirklich gespannt, was für Menschen oder Cyborgs unsere Leser sind (also, wenn ich Euch so anschau, bin ich mir über den positiven Ausgang dieser Umfrage nicht mehr so sicher).

Martin Kliehm, Chef vom 252 e.V. und engagierter Conkalenderführer, fand neben seiner Berufung als Hardcoretechno-DJ Zeit, mich in Zürich zu besuchen uns bat uns, einen Teil der Auswertung zu übernehmen, was wir natürlich auch gerne machen.

Er wird uns wahrscheinlich im Frühjahr oder Sommer an den noch zu planenden Workshop über Rollenspielszenen, Fachin-

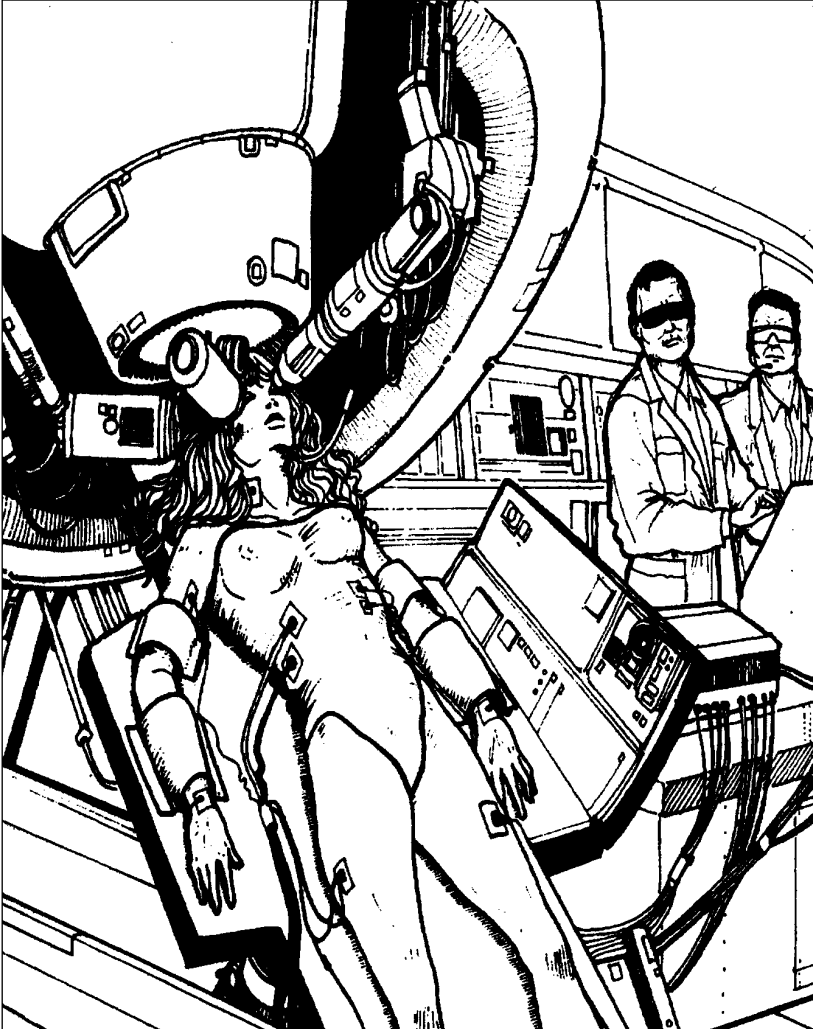
Szene Schweiz

formationen etc. als Referent besuchen kommen.

Zur Zeit arbeiten sie an einem Buch über Rollenspiel und Lives, welches im März? erscheinen sollte. Den Bericht über Fantasy-Lives wird von Habakuk verfasst.

Folgende brennenden Fragen werden in der nächsten Ausgabe beantwortet:

- Begegnung mit der 3. Art - Gibt es weitere Schweizer-Rollenspielzines?
- Tikon, Hirngespinst oder Pandanien 2041?
- Alte Rollenspielgarde, Tod oder Magic?



(Diese Datei ist illegal! Besitz und Kosum wird geandert! Löschvorgang bestätigt.)
(Zensurprogramm (Pressebehörde Freistaat Zürich))

Auswertung der CHIP • HEADS-UMFRAGE

(Dort wo rechts zu Recht wird, wird Widerstand zur Pflicht!)
(Anarchosyndikalistische Union Zürich)

Lieben Mitchips!

Obwohl die Auswertung keinesfalls als Erfolg gewertete werden kann, siehe CHIPspeak, möchten wir Euch die Resultate nicht vorenthalten.

1. Bemerkungen:

Von den 60 verschickten Fragebogen (mit Rückantwortecouvert!!), erhielten wir 18 zurück, was einer Rücklaufquote von 30% entspricht. Für eine normal Umfrage kein mieses Ergebnis, in diesem Falle aber: Rechte Scheisse. Die beantworteten Fragebogen stammen in erster Linie von Vereinsmitgliedern (was mich natürlich sehr freut) und von Leuten, die nichts mehr mit uns zu tun haben möchten (dabei sind wir doch so nett...).

2. Verwertung:

Eine Verwertung der Umfrage können wir nur teilweise vornehmen (siehe auch Kommentare). In erster Linie werden wir uns an unser neues Konzept (siehe CHIPspeak) halten.

3. Zu den Aufgeführten Stimmen:

Oft wurden keine Angaben gemacht, bzw. erlaubte ich mir, zwei Fragebogen gleich in den Papierkorb zu schmeissen, da die Leute gerade mal gar nix mit uns zu tun haben wollen und deshalb auch nichts ausgefüllt haben.

1. Fragen zum Nomaden

Die Frage lautete ungefähr: Wir möchten gerne wissen, warum hast Du Dich für das Nomanen nicht angemeldet? (plus Beitext., siehe Fragebogen):

Antworten:

Habe mich angemeldet: 6
Keine Interesse: 3
Keine Zeit: 2
Keine Antwort: 2
plus je: Kein Lust zu campieren, dachte es sei alles ausgebucht, Fussball EM.

2. Fragen zum Verein, Zukunft des Vereines

Welche Art von Themen interessieren Dich am meisten (Cyberpunk, Nomaden, Gangs, Konzernern etc.)?

Antworten:

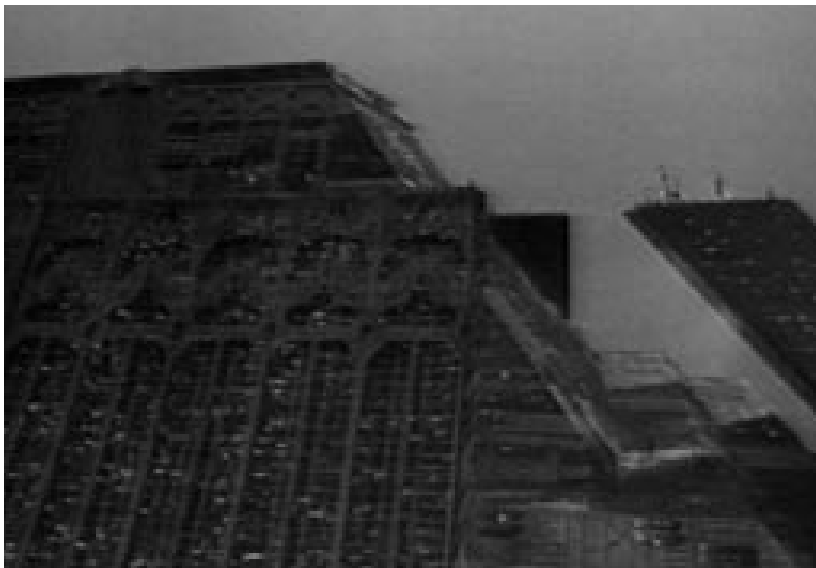
Alles: 4
Alles mit Cyberpunk: 4
1. Linie Gangs: 1
1. Linie Technologie: 1
1. Linie Action: 1
1. Linie Verhandlungen: 1
Cthulhu: 3 x 1/2

Kommentar:

Diese Antworten sind zwar für uns interessant, allerdings ist in nächster Zeit nicht vorgesehen, dass wir (die Redaktion) ein Live vorbereiten. Der CHIPtxt wird die Cyber-ZüriPunk-Linie mit einem Anflug Cthulhu beibehalten.



Auswertung der CHIP • HEADS-UMFRAGE



3. Welche anderen Aktivitäten möchtet Ihr gerne durch den Verein organisiert haben?

Antworten:

Mehr Kino - und Videoabende: 5
plus je eine Stimme für: Wunschlos glücklich, RPG Conventions, keine Meinung, bei anderen Livegruppen mitmischen, Nachtessen, Supervising (Hä?)

Kommentar:

Videoabende könnt Ihr habe... den Rest, je nachdem.

4. CHIPHEADS – Eher ein geschlossener Verein oder Jeder-Kann-Mitmachen?

Antworten:

Jeder-Kann-Mitmachen: 10
Geschlossen: 2
Keine Antwort: 4

Kommentare der Ausfüller:

- So gross wie möglich!
- Jeder soll mitmachen können, man darf aber nicht wie Habakuk, der scheinbar lieber auf Berner und Deutsche zurückgreift, den «harten Kern» aus den Augen verlieren.
- Manchmal zur Stärkung des Vereins geschlossen. Kreis. Sonst; Jeder-Kann-Mitmachen.
- Bei einem geschlossenen Verein, bleiben die Hardcore-Spieler zusammen, welche bei einem «verwässertem» Verein den Anschiss kriegen und Leine ziehen.

Kommentar

Siehe CHIPspeak. Grundsätzlich hoffen wir immer noch, dass der Verein ein wenig grösser wird (uns schwebt eine Zahl von 40 Vollmitgliedern vor). Dies setzt allerdings mehr Vereinsaktive Leute voraus.

(Sid eusä Chrigi tot isch, ghaat alles zunderobsi! Uuse mit all dem Mutantepack!)

(Silvia B. aus Meilen)

Auswertung der CHIP • HEADS-UMFRAGE

(Das Ende ist nah! Der Antichrist ist unter uns! Alle Reue und Busse nützt Euch jetzt nichts mehr!) (Ritter Gallahad)

Auf der anderen Seite ist es uns jetzt sehr wichtig, mit der 'Kerngruppe' in Kontakt zu bleiben.

5. An welchen Workshops würdest Du teilnehmen?

Antworten:

Kleidung und Waffen:	4
Regelentwicklung:	1
Szenarios und	
Charakterdarstellung:	2
Kein Interesse:	2
Keine Antwort:	7

6. Dauer von Lives:

Kommentar:

Die Auswertung habe ich hier nicht durchgeführt. Die Mehrheit der Leute sprach sich für den Samstag Nachmittag-Abend-Nacht und bei längeren Lives noch den Sonntag dazu. Eigentlich alle finden den Freitag Scheisse und unter der Woche sowieso.

7. Wie ist es Dir terminlich am besten? Wann hast Du Ferien, wie sind Deine Wochenenden verplant?

Kommentar:

Diese Frage habe ich nicht ausgewertet, da die Infos zu alt sind.

8. Stammtisch: Welcher Tag geht Dir am besten (a), in welchen Abständen möchtest Du gerne Stammtische (b), welche Themen sollen da bearbeitet werden (c)?

Antworten zu (a):

Kommentar: Hier wurden alle Wochentage ausser Freitag genannt. Genaueres zum Neuen Stammtisch siehe unter CHIPdaten

Antworten zu (b):

Wöchentlich:	5
1-2 Wöchentlich:	2
2-3 Wöchentlich:	3
Monatlich:	1
Nach Bedarf:	1
Keine Interesse:	2

Kommentar:

Na ja, herrscht ja nicht gerade Einigkeit. Ein allfälliger Konsens fällt dem neuen Konzept zum Opfer :)

Antworten (c):

Alles:	4
Live-Vorbereiten:	2
Gemütliches Beisammensein:	2

9. Wie ist Dein Finanzrahmen für Lives? Was ist Deine absolute Schmerzgrenze bei zweitägigen L., welchen Durchschnittsbetrag würdest Du für kleiner Zahlen.

Antwort und Kommentar:

Diese Angaben auszuwerten war nicht ganz einfach. Ich möchte es mit folgender Darstellung versuchen:

Für ein zweitägiges Live würden die Leute im Schnitt Fr. 75.- blechen. Die meisten gaben aber eher tiefere Beträge an. Im Schnitt liegt hier die Schmerzengrenze bei Fr. 80.-.

Für ein eintägigen Live (4-8 Stunden) würden die Leute im Schnitt Fr. 21.- Zahlen

Auswertung der CHIP • HEADS-UMFRAGE

(alle Angaben liegen zwischen Fr. 15.– und Fr. 30.–) und der Schmerzengrenzschnitt liegt bei Fr. 50.–. Diese Zahlen entsprechen auch unseren Vorstellung

10. Wärest Du evtl. Verein, an der Organisation eines/ mehrer zukünftiger Lives mitzuarbeiten, oder hast Du sogar schon eine Idee für ein Live ?

Antworten:

Stark interessiert: 5

Interessiert: 5

Keine Interesse: 4

Keine Antwort: 1

Kommentar:

Super Leute, Ihr könnt gleich beginnen! Auf unsere Hilfe könnt Ihr zählen.

11. Würde Dich die Mitarbeit im Vorstand reizen, oder der Posten eines Spezialmitglieds?

Antworten:

Interesse: 5

Keine Interesse: 9

Keine Antwort: 1

Kommentar: Immerhin, Jungs (denn es sind nur solche), Ihr seid vorgemerkt.

12. Helfer gesucht für die Wiederholung von Kult der Ziege III:

Antworten:

Als Spieler dabei: 1

Als Helfer dabei: 11

Keine Interesse: 3

Kommentar:

Mit einem solchen grossen Interesse hätte ich eigentlich nicht gerechnet. In diesem Falle ist eine zweite Aufführung doch recht wahrscheinlich. In diesem Zusammenhang, lest den Livebericht von Teuscher!

13. Anregungen / Bemerkung / Kritiken:

Eine Auswahl:

– Installiert doch eine Webseite, ich wäre auch bereit Server und Hilfe zur Verfügung zu stellen.

KOMMENTAR: Schon passiert.

– Der Club ist Momentan in einer schwierigen Phase, weil der «Antreiber» sich Matthias etwas zurückgezogen hat. Andere (z.B.. ich) müssten sich in der jetzigen Situation stark engagieren, sonst zerfällt der Verein.

KOMMENTAR: Ach ja?

– Expansion gibt mehr «drive»: Viele kleinere Lives sind notwendig
– Die Storys müssen tiefergründiger werden
→ keine Fastnacht, keine überdimensionierten Lives!

(Shit, Gallahad ist doch einer dieser Einhorn-Kult-Typen! Was macht der hier?)
(Ueli der Knecht)

CHIPHEADS ARN'T DEAD.
umfrage.sam.chiph.verein./MHE

Vereinsstatuten

(Kurzmeldung: Das Kommando «Freies Tessin» bekennt sich zum Anschlag auf das Gebäude der Vatikans-Bank in Mailand-Lugano.)

Name und Sitz

Unter dem Namen «Chipheads» besteht ein Verein im Sinne des Art 60 ff. ZGB mit Sitz in 8001 Zürich.

Vereinszweck

Der Verein bildet ein nicht kommerzielles Forum für Rollenspieler. Zu den angebotenen Dienste gehören zentrale Finanzverwaltung, Informationssammlung, Produktion und Durchführung von Rollenspielen sowie die Förderung der Kommunikation unter den Mitglieder und Öffentlichkeit.

Mitgliedschaft + Organisation

Die Generalversammlung (GV) bildet oberstes Organ des Vereins.

Die ordentliche GV wird halbjährlich abgehalten. Stichtag ist das Gründungsdatum. Eine ausserordentliche GV kann durch Mehrheitsantrag der Mitglieder oder auf Einladung durch den Vorstand einberufen werden. Für Abstimmungen können Vollmachten erteilt werden. Der Verein kann anlässlich einer GV aufgelöst werden. Dafür ist das absolute Mehr der Stimmen nötig und nur bei vollständiger Versammlung möglich.

Mitglieder

Mitglied können nur natürliche Personen werden. Jedes Mitglied hat an der GV eine Stimme und das Rech, Traktanden für die GV beim Vorstand einzureichen.

Vorstand

Der erste Vorstand besteht aus den Gründungsmitgliedern. Möglichkeit zur Neuwahl besteht jeweils bei der ordentlichen

GV. Der Vorstand gilt in stiller Wahl für weitere sechs Monate wiedergewählt, wenn nicht vom Mehr der Mitglieder Neuwahlen beantragt werden oder ein Vorstandsmitglied seinen Rücktritt bekannt gibt. Der Vorstand ist die Zentralstelle. Er beruft die GV ein, organisiert und leitet diese und erstellt die Traktandenliste. Der Vorstand bestellt die Spezialmitglieder und wählt in Kollegialabstimmung aus den eigenen Reihen einen Präsidenten. Der Vorstand hat in allen belangen das Vetorecht.

Spezialmitglieder

Im Verein bestehen folgenden Ämter, die von Spezialmitgliedern besetzt werden:

Quästor

Er verwaltet sämtliche Bank- und Postkonten des Vereins. Ihme obliegt das Führen der Mitgliederguthaben und sowie der Vereinskasse. Sämtliche Ausgaben unterstehen der Bewilligungspflicht durch den Quästor. Er untersteht direkt dem Vorstand und legt ihm gegenüber Rechenschaft ab. Er erstellt die Finanzordnung.

Aktuar

Der Aktuar leitet das Dokumentarchiv. Er bestimmt die Protokollführung oder besetzt dieses Amt in eigener Person.

Materialverwalter

Dem Materialverwalter obliegt die Verwahrung und die Administration der vereinseigenen Utensilien.

Öffentlichkeitsarbeiten

Dieses Amt ist die Schnittstelle zwischen Verein und der Öffentlichkeit. Der Beauftragte pflegt den Kontakt zur Presse und ist für die Propaganda zuständig.

Vereinsstatuten / Finanzordnung

Gründungsmitglieder

Thomas E. Rom, Matthias Heer und Simon Wagner.

Ein- und Austritte, Ausschliessungen

Eintritte und Austritte können jederzeit erfolgen. Es gibt keine Zulassungsbeschränkung. Bei Austritt wird dem Mitglied das persönliche Guthaben ausbezahlt. Ausschliessungen werden vom Vorstand vorgenommen, er ist dabei nicht zu Angabe von Gründen verpflichtet.

Mittel

Bei Eintritt ist eine Gebühr zuhande der Vereinskasse zu entrichten. Der jährliche Mitgliederbeitrag wird erstmals mit dem Beitritt fällig. Siehe dazu auch die Finanzordnung.

Konten

Es werden jeweils zwei Typen von Konten geführt: Die Vereinskasse für Organisationszwecke und Materialbeschaffung über die der Quästor verfügt, und ein persönliches Guthaben, von dem bei Teilnahme an Anlässen abgebucht wird.

Ein gemäss Finanzordnung festgelegter Betrag wird zuhande des Vereinskonto verbucht. Halbjährlich hat jedes Mitglied das Recht, max. die Hälfte seines persönlichen Guthabens zurückzuziehen.

Versicherung und Haftung

Die Versicherung und Haftung ist persönliche Sache jedes Teilnehmers. Der Verein kann in keiner Weise belangt werden.

Zürich, 9.3.96

Finanzordnung 1996

Gebühren

Eintrittgebühr

Die Eintrittgebühr beträgt Fr. 10.–.

Mitgliederbeiträge (Jahresbeiträge)

Fr. 25.– (Schüler Fr. 15.–)

Die Mitgliederbeiträge kommen in die Vereinskasse und können vom Vorstand zur Finanzierung der Vereinsaktivitäten (Materialbeschaffung, Mailings, Werbung, Risikoausgleich, etc.) verwendet werden. Über die Verwendung der Mittel muss der Quästor zu hande der GV Auskunft geben.

Persönliches Konto

Für jedes Mitglied wird vom Quästor ein persönliches Konto geführt. Bei Durchführung eines kostenpflichtigen Anlasses, werden die Kosten nach Abzug von 20%–40% Mitgliederrabatt direkt abgebucht. Der Kontostand muss allerdings min. Fr. 20.– betragen.

Das Konto kann jederzeit aufgestockt werden und der Quästor muss jederzeit über das persönliche Konto Auskunft geben können.

Mahnwesen

Komme ein Mitglied seinen finanziellen Verpflichtungen nicht nach, so tritt das Mahnwesen in Aktion. Für jede Mahstufe werden Spesen nach Aufwand erhoben. Mahnfrist ist jeweils 20 Tage. Nach Ablauf der dritten Stufe (also nach 60 Tage) gilt das Mitglied als aus dem Verein ausgeschlossen. Sein persönliches Guthaben geht zuhande des Vereinskonto.

(Biomechanics – Die Sendung für Genetiker!
Wochenthema: Ist leben im Ar(atom)gau möglich? – Tips zum Strahlenschutz)

NEO-ANARCHISTS GUIDE TO ZUERICH

(Support the homeless!)

(Food & Bombs Union – Against material prejudice)

A ChipHeads Production Edited by Peter Keel

«Information society is hitting back – with a harder, more alternative edge» – Unknown Cyberpunk, about 1990 This guide is published by the live-roleplaying club Chipheads and freely distributable via any electronic- or paper-based media, as long as no changes of syntax, semantic, sense and explicit (or other) language, are made. Sorry dudes, language is german, cuz' we're in zürich, muddafuck.

>>>[Hi chipheads, anarchisten, nerds & geeks. Hier also der Neo-Anarchists Guide to Zürich in der version 1.0. Ich hoffe das teil gefällt & macht spass <grin> <<<
– Sysop (10:11:39/10-11-39)

Zuerich, where the hell is that?

Der freistaat zureich liegt wunderbar in der mitte der neo-confederato-helvetia, die sogenannte restschweiz, die sich nachdem sich zureich zum freistaat erklärt hat neu zusammengefunden hat, im wesentlichen um damit dem italienischen expansionismus der faschistischen Allianz Nord einen riegel zu schieben. Was dann auch gelungen ist, die italiener stehen im tessin und kommen nicht über den gotthard.

>>>[Gott sei dank nicht, das verdammte faschistenpack!]<<<

– Johnny Mammonic (10:11:39/10-11-39)

>>>[Die auf der anderen seite sind nicht viel besser]<<<

– Der Matter (10:11:39/10-11-39)

Währung

Bezahlt wird in ECU. Schweizer Franken werden allgemein akzeptiert.

Visa

Pass oder Visa sind an sich keine notwendig. Notwendig ist eine ID, die dann auch öfters kontrolliert wird, z.B. ist im zug mit einer ID-kontrolle zu rechnen. Wer in der stadt von der phoenix ohne ID erwischt

wird kriegt eine busse falls er in zürich wohnhaft ist (und muss damit rechnen während den 'abklärungen' reingenommen zu werden) und falls er nicht in zürich registriert ist, wird er zur nächsten stadtgrenze eskortiert. Die eskorte muss ebenfalls bezahlt werden...

How to get there

Luftverkehr

Chopper kriegt du in Zürich-Kloten, dort gehen auch die flüge nach Genf, Bern und in den rest der Welt ab.

Bahn

Nebst der transrapidlinie Zürich–Freiburg–Karlsruhe–Frankfurt–Hannover–Hamburg–Lübeck, die in Kloten und Zürich HB hält gibt es den ICE richtung Österreich-Prag und den TGV richtung Paris. Stadtintern kommt man mit der S-bahn und der U-bahn (sogennante sub) herum.

Tram

Das obsolete relik ist nachwievor in gebrauch und bietet schnellen transport innerhalb des stadtkerns. Die trams sind billig, dafür meist vandalisiert. Ausserdem

NEO-ANARCHISTS GUIDE TO ZUERICH

sehen sie cool aus, weil die Rainers (gang) die dinger als Ausstellungstücke für ihre Sprayereien benutzen.

Strassenverkehr

Tja, das ist so ne sache. Wenn du von ausen kommst, kannst du auf einer der schnellstrecken untendurch, oder wenn du in die city willst, in einem parkhaus parkieren. Die parkhäuser sind alle bewacht. Was den verkehr innerhalb der stadt betrifft: wenn du dich nicht auskennst, vergiss es, weil du 5mal solange haben wirst um von einem ort zum andern zu gelangen, als wenn du das tram oder ein anderes ÖVM benützt.

Da Official Rulerz

Oks. Dudes, möglicherweise langweilt's euch, dann skipts, aber hier doch eine zusammenfassung für jene die von sonstwo kommen. Der freistaat zureich wird seit seiner gründung von einem stadt- parlament geleitet, welches gesetzgeber ist. Ausführende gewalt ist der stadtrat, welcher ebenfalls vom volk gewählt wird. Die BürgermeisterIn wird vom stadtparlament gewählt. Die zusammensetzung des stadt- parlaments seit 2038:

44.5% NeoLiberale Partei NLP
Mitte Bürgerlich
22.0% Anarchosyndikalistische Union ASU
Linksextrem
15.5% Zürcher Volkspartei ZVPRechtsbürgerlich
8.7% Sozialdemokratische Partei SP
Linksbürgerlich

5.4% Christlich-Konservative Partei CKP
Rechtsbürgerlich
3.2% Neue ZürichFront NFZ
Rechtsextrem
0.7% Parteilos

Der neunköpfige stadtrat besteht momentan aus 4xNLP, 2xASU, 2xZVP, 1xSP. Zwischen SP, ZVP und CKP ist immer ein gerangel um die sitze im gange. Bürgermeister ist Roland Schmied von der NLP.

>>>[Die von der ASU sind die einzigen die mensch wählen kann. Ausserdem die einzigen mit denen mensch reden kann. Die NLP ist sehr, sehr, sehr wirtschaftsausgerichtet, die ZVP ein verein von folkloristischen vollidioten, die SP besteht aus lehrern, die CKP sammelt heiligenbildchen und die NFZ möchte zur NCH übertreten und ein einig volk & vaterland (sogenannte "gross-schweiz") ohne farbige, schwule und "nicht-schweizer"] <<<
– Mehr Strom! (10:11:39/10-11-39)
>>>[Der Roland Schmied wird übrigens dick geschmiert von der Oerlikon Bühle]<<<
– Der Matter (10:11:39/10-11-39)

Law and Order

Waffen – Durch den erlass von 2023 der waffentragen generell verbietet, ist es im freistaat zürich verboten schusswaffen ausserhalb seiner wohnung zu tragen, ohne staatliche genehmigung zu kaufen oder zu verkaufen. (Zürcher gesetzbuch ZGB art. 53) Dies wird jedoch eingeschränkt durch die artikel 53.1 – 53.5 nach denen privaten sicherheitskräften und firmen mit einer tätig-

(S'Tele Riot – S'Fernseh vo gross Züri. Sendebeginn in 2 Wochen.
Aus dem Untergrund für die Strasse)

(Tausende zogen es vor, in das unsichere Grenzland des noch unerschlossenen Welt-
raumes zu entrienen.)

keit in diesem bereich das tragen von schuss-
waffen erlaubt wird. Aufgrund einer ZVP-
Motion wurde auch der sogenannte samm-
lerartikel aufgenommen, nach dem es jeder-
mensch erlaubt ist klingengewaffen, egal
welcher länge, zu tragen. Was schusswaffen für
unsereinen betrifft... vergiss es chummer.
Die Phoenix-Securitas knallen jeden ab der
eine schusswaffe in die finger nimmt, wozu
ihnen Art. 58.1 recht gibt. in jedem fall.
Strassenschlachten, in denen schusswaffen
eingesetzt wurden, wurden von der phoe-
nix schon mit maschinengewehren kaliber
15mm geräumt. Die obgenannten gesetze
gelten auch für granaten, handgranaten,
mörser und alle schwereren waffensysteme,
nicht aber für betäubungs- pistolen auf nad-
lerbasis.

>>>[Schusswaffen sind auch sehr schwer
zu kriegen, besser ist es, auf etwas anderes
zurückzugreifen. Nadler sind recht nett,
sofern ein gegner keine panzerung besitzt.
Und ansonsten kann mensch mono-fila-
mentpeitschen einsetzen, da diese unter
klingengewaffen laufen, ZVP sei dank:]<<<<
– Johnny Mammonic (10:11:39/10-11-39)
>>>[Dank ZVP-gesetz sind nun auch wie-
der säbel & schwerter in den strassenkämp-
fen und bei den gangs aufgetaucht – obs
die ZVP wohl freut wenn die sich echt
schweizerisch mit hellebarden abschlach-
ten?] <<<<
– Ueli der Knecht (10:11:39/10-11-39)

Cyberware

Was cyberware betrifft, zeigt sich wieder
einmal der einfluss unserer liberalen regie-
rung:). Erlaubt ist fast alles, ausser versteck-
ten (und nicht-versteckten) schusswaffen,

cortexbomben und dergleichen. Personen
mit nicht genehmigter cyberware wird die
einreise verweigert, ausser sie entschliessen
sich das zeug rausnehmen zu lassen. Ohne
rückgabegarantie.

>>>[Richtig. Niemand fragt dich was
deine blechfaust alles kann. Nur was sie
DRIN hat...]<<<<
– Bus-Head (10:11:39/10-11-39)
>>>[Und wenn du da ne knarre drinhast
stehst du dann plötzlich ganz arm ohne arm
da...]<<<<
– Beaver (10:11:39/10-11-39)

Drogen

Dank der liberalen regierung der freistadt
Zürich sind sozusagen alle drogen legal, mit
ausnahme der sogenannten BTLs. Ebenfalls
nicht illegal aber schwer zu bekommen sind
physische wirkende drogen wie kampfdro-
gen. Aufgepasst aber mit der restschweiz:
Dort ist alles was über alkohol und marihua-
na herausgeht mehr oder minder illegal.

>>>[Versuch ja nicht mit ein paar lächerli-
chen pillen über den Aargau irgendwohin
zu kommen. Züge werden kontrolliert und
auf den Strassen ist öfters mit kontrollen zu
rechnen.]<<<<

Places to Hang Around

Camelot

Der sagenhafte deckerclub befindet sich
irgendwo in der zürcher matrix, allerdings
sollen da nur die besten verkehren. Gelei-
tet wird der club von «Artus» einem legen-
dären decker der schon seit 20 jahren im
geschäft sein soll... .

NEO-ANARCHISTS GUIDE TO ZUERICH

>>>[Dem ist nix beizufügen, ausser das die zwanzig jahre nicht stimmen. <<<
– Artus (10:11:39/10-11-39)

>>>[Dann bist du ja ein rechter opa, artus :)]<<<
– Driven (10:11:39/10-11-39)

>>>[Jaja junge mach mal weiter so wie bei der sache mit, hmmm dem chip, ja? <grin>]<<<
– Artus (10:11:39/10-11-39)

>>>[leeks, woher weiss der das?]<<<
– Driven (10:11:39/10-11-39)

>>>[Werd besser junge, du hast noch viel zeit. Ich bin ural, ich bin die matrix.]<<<
– Artus (10:11:39/10-11-39)

The Store

Ebenfalls ein deckerclub der recht gut sein soll. Geleitet wird er von «Ueli dem Knecht». Soll sich jedoch irgendwo in der Matrix der NCH befinden.

>>>[Nice place]<<<
– Driven (10:11:39/10-11-39)

>>>[Es gibt bessere...]<<<
– Artus (10:11:39/10-11-39)

>>>[Na und?]<<<
– Mehr Strom! (10:11:39/10-11-39)

Der Schlauch

Neutrale Zone der Gangs und Konzerne. wird von Mister X geführt, welchem Verbindungen zu den Masken nachgesagt wird. Diese haben sich auch schon oft um Leute gekümmert die gegen die Lokalregeln verstossen haben. 8-ung! Die neutrale Zone beschränkt sich nur auf das Lokal!

>>>[Hütet Euch vor den Masken, sie haben einen sehr derben Humor]<<<
– Faust-im-Sack (10:11:39/10-11-39)

Sell-Now

Der computer/netineering-treff in zürich am ehemaligen bahnhof Selnau. Manchmal trifft man dort einige passable decker an. Ausserdem gehen dort öfters parties ab. (9.00-5.00). Das Sell-Now besitzt ein pendant in der matrix.

>>>[Aiii, und ob die dort abgehen!]<<<
– Snoopy (10:11:39/10-11-39)

>>>[hehe]<<<
– Kirth Gersen (10:11:39/10-11-39)

>>>[Ich wusste doch dass du da mitmischelst, Kirth]<<<
– Mehr Strom! (10:11:39/10-11-39)

Chrome & Coffee

Eine art pub für chromer & solche die gern im düstern sitzen. Das markenzeichen ist lauter chrome-metal während der ganzen öffnungszeiten (22.00-6.00).

>>>[Ideal zum rumhängen, unter der woche ist nicht viel los, und trotzdem wirkt der laden nicht leer. Echt gemütlich wenn du nicht zufällig mit jemandem reden willst...]<<<

> TRANSFER ERROR LOCATED
> TRY TO RECONNECT
>

> UNABLE TO RECONNECT;
> TRY IT LATER

(Das bestürzte Volk liess mich vorbei, damit ich mich von der Stätte des todes entfernen konnte) (Sir Gallahad)

MU - der Ficker

MU - der
FICKER!



Wir schreiben das Jahr der bitteren Realität. Nach demPorno-PAKT-
Abkommen im Jahr 2081 schossen die Hochstetun Gebäude aus den
Böden der flühenden Konzerne. In Zuleich floriert der Reichtum
und die Sauberkeit, scheint es. Doch wo Gold ist, ist auch Blut,
so wuchert das Ungeziefer in den Schatten der Altkletter...

dlamm!

SSWIKER

das Klima ist dem -
entsprechend
ungesund...



...nur nicht
für alle!!

Alter, das war'n arschkalter!



wer hier nicht trifft,
ist gift für
den Körper
des Unter-
grunds, nur
so gesagt
unter
uns
!

Nic 95

Die Gossensprache Zürichs 2039

Angel Dust	Kokainderivat	Kon	Konzern, Konzernner
Blochern	Nonsens/Lügen erzählen	Konzernbüttel	Konzern-Cop
Bonehead	Fascho, Wähler der Neuen Zürich Front	Konzernsklave	Firmenangestellter
Bsetzi	Besetztes Areal, gleichnamiger Stein	Nerd	Computerprofi
Bürgi	Bürgerlicher Politiker	Nomo Zythar	Szenengruss
BTL	Better Than Life, gefährlicher Simstim	Outline-Zürcher	Bewohner Gross-Zürichs
Chiphead	verkabelter	Output	Boyfriend
Chirac	Desaster	Pro	Profi
Chummer	Kumpel	Rioting	Gewalttätiges herumziehen, Demonstrieren
Cowboyen	öffentlich umlegen (beliebte Mafia-Methode)	Separatisten-Schweine	Schimpfwort für den Freistaat
Credstick	Plastikgeld, Kreditkarte	Shutdown (machen)	umlegen, umgelegter, sterben etc.
Datensklave	Geek am Computer (Konzernangestellter)	Sixpack	6-Personen Phoenix-Fahrzeug
Dude	Typ/Typin	Simstim	Simulation/Stimulation per Computer
Fixer	Dealer, Hehler	Softy	Simstim-Junkie
Geek	Looser	Thunder	Raketenwerfer
Henker	Phoenix	Wannabee	Möchtegern
Henkersknecht	Phoenix-Informant	Wizard	Absoluter Super-decker
Hillbillye	Schimpfwort für Restschweizer	Zürigeschnetzelt	Massaker
Hitzewelle	Massiver Phoenixaufmarsch	Zirkus	Demo
Inline-Zürcher	Bewohner Zentral-zürichs		
Input	Girlfriend		

Auszüge aus dem neuen und revidierten Lokal-Duden V. 2.3. Mit freundlicher Genehmigung des Verlags.

**(Es gibt kein Freibier bei den Yukkos! – Dafür jede Menge Blut und Rotze!!!)
(Harlekin – Gross-General-Feldmarschall bei den Masekn)**

(Papier ist Tot! lang lebe das Troid!)
(Mitsuhama TV-Gross-Zürich)



Snow Crash

Eines der genialsten Cyberpunk Bücher, die ich Dieses Jahr gelesen habe!

Die Story ist ziemlich abgefahren. Es fängt eigentlich ganz harmlos damit an, dass Hiro beinahe seinen Job als Pizza-Lieferator bei Onkel Enzo's Pizzaservice verliert. Aber auch sonst ist Hiro nicht gerade auf Rosen gebettet. Kurze Zeit später verabschiedet sich nämlich ein Freund von Ihm ziemlich abrupt aus dem Cyberspace. Als er ihn anschliessen in der Realität besucht stellt der fest, dass der Gute nur noch am Boden sitzt und unverständlich vor sich hin brabbelt. Später stellt sich dann heraus dass er babylonisch brabbelt. Aber das ist noch nicht alles: Ein Aleut mit Glasspeer und eine Rollbrettfahrerin tauchen auch noch auf! Fazit: unbedingt lesen!



Schwere Wetter

Das jüngste Werk von Cyberspace-König Bruce Sterling. Zwar nicht mehr ganz so toll wie seine früheren Werke, aber trotzdem lesenswert. Vor allem für die Leute, die von Twister noch nicht genug haben. Die Hauptperson ist ein junger, ewig vor sich hinsiehender Spross eines Industrei-Multis. Der Typ wird von seiner Schwester aus einer Mexikanischen Klinik befreit und in ein Camp von Suizid veranlagten Tornado-Freaks verfrachtet, die nur darauf warten, dass die von Erosionen und Umweltverschmutzung Gegend rund um Oklahoma endlich vom allesvernichtenden Z1 heimgesucht werden. Immerhin kann man Sterling zu gute halten, dass er das ganze vor der Twister-Euphorie geschrieben hat.

BUCH • HEAD – Perlen aus dem Bücherdschungel



Satory City 2.0

Endlich mal ein Buch, dass sich nicht an das 08.15-Schema der SF-Literatur orientiert. Diesmal hat die Zukunft nicht nur wie immer einen technischen Schub, sondern gleichzeitig auch einen Durchbruch in Meditativen Wissenschaften gebracht. Komplett neue Arten von Behandlungen und Sondierungen sind nun der Wissenschaft zugänglich. Auch der Titelheld dieses Buches ist ein Meister darin. Er kommt ins Spiel, als sein Sohn in «Games-World» hängenbleibt weil ein wahnsinniger tibetischer Programmierer einen ziemlich hässlichen Virus auf die Keiretsu Matrix loslässt. Ohne auch nur eine Ahnen wen er vertrauen kann, macht er sich auf die Suche nach diesem Hacker...



Die Differenz Maschine

Ebenfalls ein aussergewöhnlicher Roman. Stellt euch die Industrialisierung von 1855 vor. Aber zusätzlich zur Dampfmaschine ist der Menschheit einen weiteren Entdeckung gelungen: Die Rechenmaschine. Von Dampfkraft angetrieben und mittels Lochkarten programmiert erfüllt Sie Aufgaben, die mit einem heutigen Grossrechner vergleichbar sind. Ansonsten aber ist die Kultur noch voll in der Kolonialisierung. Die Engländer wuseln in der halben Weltgeschichte rum und prügeln sich in den Krimkriegen und helfen den Texanern zur Unabhängigkeit. Die Monarchie wurde ebenfalls abgeschafft und durch eine Regierung, aus Wissenschaftlern (gulp!) bestehend, ersetzt.

(Kampf dem Analphabetentum im Chreis 5!)
(Linda Sikosha, Sozialarbeiterin)

(Perseus – Der neue Wagen von Miocar! Der Highclass-Wagen für Highclass-Fahrer)
(Insetrat aus dem Brückenbauer)

Auszüge aus dem Handelsregister der verschiedenen Staatenbünde im Helvetischen Raum.

Internationale Kredit Anstalt

Grossbank, HB bis Paradeplatz

Societe bancaire europeen

Grossbank, Paradeplatz-Bürkliplatz-Enge

Bancof America

Grossbank, Winterthur

Euro-Live

Lebensversicherung, Hirschenplatz

Ashton-Tessier

Int-Rück-Versicherung, misteriose Dolder

Familien-AG

Freistaat Zürich

Freistaat / Verwaltung, Stampfenbachplatz

Neo Confederatio Helvetica

Regierung der Restschweiz, milit. Olten /

Filliale-Kaserne Wiedikon

Allianza Nord

Faschistische Regierung Norditaliens, Mai-

land

Springer / Ringier

90% aller Medien, Uetliberg

Infocomp

Weltweite Datenbanken die CH-Konzern-
matrix, überwacht Zürichberg

IBM International Business Machines

Weltweit führend in Computertechnologi-
en, ZH-Altstetten

Phönix-Securitas

Bewachung aller Art. Übernimmt in Zürich
«Polizeiaufgaben», Verschiedene Zentren
(Bunker)

Bührle

Waffentechnik & Raumfahrt, Oerlikon /
Hönggerberg (ETH)

ABB Asea Brown Boveri

Maschinenteknik, Oerlikon

Sulzer

Maschinen- (Cyber-) Technik, Winterhur

FIAT

Fahrzeuge / Lebensminel, Turin-Locarno

Petrochem-Augst

100% Energieerzeugung, Oerlikon

Nogura-Ciba

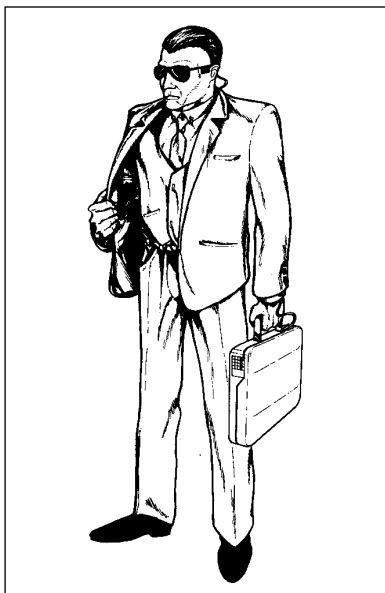
Chemie / Gentechnik, Basel

Ambu-Kliniken

Medizinische Techniken (auf Vertragsba-
sis), Div. Kliniken

MICA 300 – Nestea

Lebensmittel Konzern, Gross Zürich-Uster



Die Prominenz der CHIP • HEADS

Gangs

- Die Masken* Hans der Joker
(10-jährig, Boss)
- Die Oekos* Stella Miller (Boss)
Oberleutnant Biber
(tot)
Sascha S. (V-Mann
bei GFA)
Hauty
Derek
Robert
Natascha
- Die Ravens* Yellow (Boss)
Black (Vice)
Red
Colour
- Die Stinker* Leo die Sau
Schuss-im-Kopf
Messer-im-Bauch
- Stumtruppen* Martin «Johnas»
- Jehovas* Gygax (Boss)
Julio Paco Castillay
de Ramirez (tot)
- Vamps:* Bloody Mary (Boss)
Dark Soul
Mary Stuart

Yukkos:

- Carmen da Leone
(Boss Gross-Zürich)
Finger
Mister Marty
MacIntry (NY)
Mister Damir the
First (NY)

Konzerne

IBM:

- Dr. Rom
(Verwaltungsrat. tot)
Sebastian
(Bodyguard)
Arnold Hämmerli
(Bodyguard)
Toni Reis
(Country-Manager)
Simone Vasquez
(Direktorin Sicherheit)

Phoenix:

Mica 300/Nestea

Infocomp:

- Hans Meier
Sir H. Dick (tot)
Karoshi van der
Leuten
Dr. Hans Vonalpen
(Generaldirektor)
Igor Slavsky (Wert-
schriftenhndler)

SBE:



(Dunkel, Genossen, ist der Weltraum, sehr dunkel!)

(Juri Gagarin)

Die Prominenz der CHIP • HEADS

(Neuer Net-Kurs: Irrtum und Fehler der NEO-Sterlingisten)
 (Gibson Center Zürich)

IKA: J.F. Knapp (tot)
Sulzer: X. Grafschick (tot)
 M. Sonderegger
 (tot)
Ashton-Tessier: R. Plötzke-Ashton
Nogura-Ciba: Ythzül Schimtek
Petrochem-Augst: Dr. S. Wieladec

Runner

Driven (Decker)
 Luc «Lord Kröte» Noverraz (Kon)
 Ulf «Tracer» van der Grieg (Nomade)
 Patrick «Pat» Borner (Samurai)
 Steevie (Journi)

Staaten

Adlereinheit: Gen. Heinz Schild
 (Die Gotthardfaust)

Ltn. Fontainbleu
 (abt. spez. aufg.)
 Ltn. Tschaunt
 (abt. spez. aufg.)
 Ltn. Kumpere
 (abt. spez. aufg.)
Gebirgsfalken: Martin Dupont
 (Corps Diplomatique)
FSZ: Roland Schmied
 (Bürgermeister)
Ritter: Bruder Ambrosius
 Grossmeister Arthur
 Lanzelot
 (Ritter) Johannes
 (Ritter) Josef
Sonstige: Angel Dust
 (Ex-Decker, tot)
 Mr. X (Barman)
 Mackie Uzi
 (Informant)



FILM•HEAD – Lesen?!?!

FILM•HEAD: Der ultimative, progressive und absolut subjektive Filmführer für alle Cyberköpfe. Superneu, pflegeleicht und einfach zu bedienen.

FILM•HEAD empfiehlt folgende Produkte zur mehrmaligen Anwendung:

Frische Cyber-fiction-Filme:

«Blade Runner» von Ridley Scott,
USA 1982

FILM•HEAD weiss, dass alle LeserInnen diesen Streifen schon kennen. Trotzdem: ein Wiedersehen mit Harrison Ford, als er noch rennen konnte, ist immer schön. Und der Film ist ohne Zweifel ein Abbild unserer Zeit: Eine wilde Welt voller Mutanten und Replikanten.

(▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲)

«THX 1138» von George Lucas,
USA 1971

Die Menschen leben in unterirdischen Städten, werden andauernd von Bullen verprügelt und müssen ohne Pause Pillen schlucken. Krasser als «1984» reiner als «Barbie»-Filme und ohne störendes Happ-End. Ein Film wie es tausende geben sollte.

(▲▲▲▲▲)

«Strange Days» von Katrin Bigelow,
USA 1995

Ob es in der Silvesternacht im Jahr 1999 in LA wirklich so wild zu und her gehen wird, sei dahingestellt. Also, der Schluss ist verdammt inkonsequent – und auch sonst sind die Drogen, schöne Frauen und virtuelle

Welten ziemlich harmlos. (–Verdammt, wo kriegt man in Zürich Cyberdrogen, weiss das wer?–)

(▲▲)

«Johnny Mnemonic»
USA 1995

Nicht halb so toll wie die Kurzgeschichte von Willy Gibson, aber doch ein bisschen Cyber. Ein Tip von FILM•HEAD: Sich mit Bier vollkippen (viel, viel Bier) und erst dann reinziehen.

(▲▲)

Bald in dieser Rubrik: «Tron», «Epidemic»
uns sonstige Cyborgs.

Noch frischere SF-Filme

«The day the earth stood still»
von Robert Wise, USA 1951

Absolut stimmungsvolle Umsetzung der «UFO - landet - auf - der - Erde - und - versucht - uns - alle - zu - retten - aber - wir - sind - zu - dumm - um - den - Ausserirdischen-zu-glaube»-Thematik. Die Erde stirbt schliessliche und alles wird wieder gut. Dazu noch ein Monster von einem Roboter.

(▲▲▲)

(Die Cyberlust ist nichts, wenn nicht das liederliche Leben deine Seele ist)
(Mister X)

(Take a taste of Outerspace – Das neue Coke mit E-258, E-863 und E-859)
(Werbung aus der Tagespresse)

«Dark Star» von John Carpenter,
USA 1975

Geile Satire auf «2001» und alle übrigen SF-Filme. Oder hat schon mal wer von Euch mit einer Bombe über Sinn oder Unsinn Ihrer Existenz diskutiert? Nein, also rein in den Video
(★★★★)

Nächste Nummer. Gleicher Ort. Gleicher Kanal: «Them», «Alphaville», «Max Headroom» und mehr

Pulpige Trash-Fiction-Filme

«The Killer» von John Woo,
Hong Kong 1989

Tarantino hat so ziemlich alles in seinen Filme vom Star der Hong Kong-Trash-Szene geklaut, gibt das aber netterweise auch zu. John Woo, das sind Ballereien, Ballereien, schön und schnell
(★★★★)

«C'est arrive pres de chez vous»
von Remy Belvaux, Belgien 1995

Und wenn wir schon beim klauen sind: Olli Stones «Natural Born Killers» hat bei diesen jungen Belgischen Kids einiges abgekupfert. Taste the original: Medien-team im Blutrausch
(★★★★)

«Clerks»
USA 1994

Zwei Verkäufer philosophieren über Sex, Star Wars und die Welt. FILM•HEAD findet: Der einzig wahre Film über die Generation X: Reinziehen und Nachahmen.
(★★★★)



«Flash Gordon» von Frederick Stephani,
USA 1936

13-teilige Kultserie, die ab und zu am TV kommt. Billig gemacht und schlecht gespielt: True to the Trash also. Der Bösewicht Mint (vom Planeten Mongo!) hätte aber am Ende klar den Sieg verdient. meint FILM•HEAD.
(★★★★)

«Leningrad Cowboys go to America»
von Aki Kaurismäkki, Finnland 1989

Eine katastrophale finnische Folkband wird in den USA zu Rock'n'Roll-Helden (oder zumindest fast!). Die Singeinlagen sind so schlecht, dass sie schon wieder toll sind (und es sind nicht wenige!). Das beste Musical seit «Koths», äh... «Cats».
(★★★★)

FILM•HEAD – Lesen?!?!

Demnächst in dieser Rubrik: «The baby of macoon», «Naked», «Dr. Strangelove» und «Godzilla (Teil 1 bis 9 oder so)».

Nun, CHIP•HEADS-Member könne bei FILM•HEAD Kopien der folgenden Filme auf Video erstehen. Prinzip: CHIP•HEADS schickt FILM•HEAD eine leere Videokassette und Geld/Briefmarken für die Rückschrift. Nach etwa 3 Wochen bis 9 Monate liegen die Kassetten mit den gewünschten Titeln bespielt auf CHIP•HEADS Nachttisch (manchmal qualitativ nicht top, aber dafür Kult). Einfach, oder? Und falls es dort draussen CHIP•HEADS gibt, die uns Filmtips geben wollen, nur zu, Ideen für neue Filmbeschriebe sind immer willkommen.

FILM•HEAD-Videokopy.Liste

CHIP•HEADS-Video:

«Konzerner 1» (vollständige Verhandlung!)

CHIP•HEADS-Video:

«Überfall auf Chip-Transport» (nur 1 Minute, also DER perfekte Vorfilm + Videokopie von CHIP I

«Blade Runner», Ridley Scott
«THS 1138», George Lucas
«Epidemic», Lars von Trier
«Forbidden Planet», Fred McLeod
«The day the earth stood still», R. Wise
«The war of the worlds», Byron Haskin
«Them!», Gordon Douglas
«Plan 9 from outer space», Edward Wood
«Dark Star», John Carpenter
«The man who fell to earth», Nicolas Roeg
«Eraserhead», David Lynch
«Max Headroom», R. Morton (Pilotfilm)
«Die schwarze Sonne», Johannes Hammel
«C'est arrive pres de chez vous» R. Belvaux
«Leningrad Cowboys go America», Aki Kaurismäki (Diverse andere von Aki)
«Naked», Mike Leigh
«Godzilla vs. King Ghidorah», K. Omori
«Roadkill», Bruce McDonald

und viele andere im nächsten Heft...

(☛ je mehr Leuchttürme, desto gut. ist das klar?)

Zuschriften: FILM•HEAD

c/o Pepe, Mattengasse 4, 8005 Zürich

Warum nicht das neue Jahr mit einer Revolution beginnen?

CHIP•HEADS bietet dir die einmalige Gelegenheit dazu: Am Wochenende vom 4./5. Januar werden wir ein trashiges 3-Minuten-Video mit dem unnachahmbaren Titel: «Revolution, my dear!» drehen. Das Ding soll kurz und krass werden. Es entsteht für die «Trash-Night» der Hamburger-Kurzfilmtage, welche im Juni 1997 unter dem Thema «Revolution» abgehen. Ideen sind vorhanden, es wird eine kleine Story innerhalb der des CHIP•HEADS-Szenarios sein (Jawohl, Zürich 2041 und so...). Wir suchen nun noch Leute, die Freude am mitmachen, dh. verkleiden und abgefuckte «Gangmember» spielen, hätten. Solche sollen sich bei Saro unter 01-271 92 49 bis am 24.12. melden. Wir werden usn dann wohl mal so nach Weihnachten zu einem Ideensammeln und Abtrinken treffen. Bis dann.

(Ganz in Schwarz mit einem Pflasterstein...)
(traditionelles Liedgut aus der Ex-Bundesrepublik Deutschland)

Spielbericht von Peter Teuscher

(DRS IV: Das Benzinzeitalter, eine kritische Betrachtung der 90er Jahre)
(aus dem Fernsehprogramm)

Kult des Einhorns Teil III – 2039

Das Leben wie wir es kennen existiert nicht mehr. Das politische System wurde gestürzt, mächtige Konzerne übernahmen die Kontrolle über unser Leben. Staate und andere politische Organisation spielen nur noch eine unwichtige Rolle. Das Weltgeschehen wird von den Reichen und damit verbunden: von den Konzernen beherrscht. Wer keine reichen Eltern hat, fällt aus dem sozialen Netz der Gesellschaft (und das sind immerhin 2/3 der Bevölkerung und verwahrlost. Die Phoenix-Securitas hat eine art Polizeifunktion übernommen. Dabei wird die Reiche Gesellschaft geschützt und der Rest unterdrückt. Feuerwaffen sind in Zureich verboten. Wer eine trägt wird auf der Stelle erschossen, ausgegenommen sind natürlich die Konzerne, die der Phoenix Beiträge zahlen...

4. Februar 2039, 16:00:

Bahnhof Stadelhofen, Neu-Zürich

Hier standen wir nun. Pat, ein Strassennomade in total abgefucker Kleidung und einer hässlichen Punkfrisur. Tracer, ein Strassensamurai, der sich den Ravens verschrieben hat und die Finger nicht von den Drogen lassen kann. Driven, unser Held der Matrix. Steve, ein sensationsgeiler Pressetyp und ich, Lord Kröte, ein korrupter Ex-Konzern Exec.

Seit Tagen waren wir schon hier und warteten auf einen Auftrag. Aber das Glück war weder auf unserer Seite noch gab es uns eine Chance. Nachdem sich Pat und Tracer mit synthetischen Drogen vollgestopft hatten, änderte sich dies. Ein Raven erschien plötzlich auf der Bildfläche und gab uns einen Treffpunkt bekannt, an dem wir einen

Auftraggeber finden würden. Wer das war, wusste nur Gott, sofern es einen solchen in unserer Zeit überhaupt noch gab. Der Raven wollte 10% des Gewinns haben und wir versprachen ihm diese. (Wie kann er nur glauben, dass er jemals etwas davon sehen wird...). Nun wie auch immer, wir wussten nun, wo wir etwas verdienen konnten. Es war sicherlich nur ein kleiner Fisch, aber wir hatten ja keine andere Wahl. Wir setzten uns ins Auto und fuhren los... Richtung Industriequartier. Als wir in die Gasse einbogen wo der Treffpunkt war, wurden wir von Konzern-Typen überrascht. Ein Lieferwagen schnitt uns den Weg ab, hinter uns stellte sich ein Konzernier mit einer Bazooka auf und einige Sekunden später waren wir von Konzernier umstellt. (Nicht gerade ein schönes Gefühl, wenn diverse Pistolenläufe und eine Bazooka auf dich zeigen...). Wir wurden aus dem Auto gerissen, durchsucht und anschliessend an die Wand gestellt. (War alles nur eine Falle, verdammt nochmal???) Doch dann klärte sich die Situation. Eine Konz-Exec stieg aus dem Lieferwagen, begleitet von ihrem persönlichen Berater. Unser Auftraggeber war ein KONZERN – und erst noch ein Computer-Konz!!!! Der Prototyp eines Biochips, welcher die IBM entwickelte, wurde gestohlen. Wir erhielten eine Diskette und einen Videofilm – beides sollte uns weitere Informationen geben. Zudem bekamen wir 10'000 Ecu Vorschuss. Ein kleiner Betrag im Vergleich zu dem was uns erwarten würde, wenn wir den Biochip der IBM zurüchbringen. Sollten wir das aber nicht erreichen, dann wird unser Leben noch weniger wert sein als es jetzt schon ist.

Spielbericht von Peter Teuscher

Zurück im Auto suchten wir uns erst einmal einen etwas ruhigeren Platz, um die Diskette zu lesen. Driven hatte sich bereits in sein Deck eingestöpselt und durchsuchte die Berichte nach nützlichen Hinweisen – und diese fand er auch schon bald: Der Biochip konnte, sobald er in die Zwirbeldrüse eines Humanoiden eingepflanzt wurde, jedes Lebewesen mutieren lassen – mutieren in eine Art Übermensch, ein Wesen welches uns in allen Belangen überlegen sein würde, welche Veränderungen der Chip mit sich bringt, war unklar, da noch keine Tests abgeschlossen waren...

Wir beschlossen uns sofort ins Pressezentrum zu begeben, um die Videokassette anzuschauen. Dort angekommen drängten sich uns drei Presseleute auf, die dank unserem geschätzten Steve, Wind von der Sache bekamen. Wir konnten sie leider nicht loswerden, da sie zu viel wussten (wenn das kein schlechtes Omen war..)

Der Video zeigte einen von einer Überwachungskamera aufgenommenen Überfall auf das Transportmittel, in dem der Biochips In die IBM geliefert wurde. Die Diebe hatten sich maskiert, konnten aber leicht anhand ihrer Militärmäntel als die Milits-Gang identifiziert werden.

Vor ca. 2 Stunden war unser Leben nur von einer Sorge geplagt: etwas zu essen für den nächsten Tag – und jetzt waren wir inmitten des grössten Runs, welcher wir jeh miterlebt hatten. Der Bio-Chip ist in den Händen der Milits – eine Gang, die für Geld alles macht. Ein lästiges Pressteam, welches uns unbedingt begleiten wollte und falls wir nicht auf ihre Forderungen eingingen, würden sie alles weitererzählen, was die IBM nicht so gern hatte. Sollten

wir aber einfach abhauen, dann sitzt uns die IBM im Nacken bis ans Ende der Welt. Es gab keinen Weg zurück; nur einen Vorwärts – und dieser führte direkt ins Gebiet der Milits: die Hardbrücke.

Mit den Presseleuten verabredeten wir uns am Bahnhof Hardbrücke – und dort trafen wir sie leider auch wieder. Wir nahmen keine Notiz von Ihnen und marschierten ins Zentrum des Militsgebiets. Doch bevor wir auch nur einen Fuss in den äussersten Ring des Gebietes setzen konnten, stellte sich uns ein Milits-Member in den Weg. «Was wollt Ihr hier?» Unter seinem Mantel konnten wir die deutlichen Konturen eines kleinen Revolvers erkennen, der natürlich auf uns gerichtet war. Wir machten ihm klar, dass wir mit seinem Boss sprechen wollten und er liess uns auch passieren, nachdem wir unsere Waffen weggegeben hatten. Wir hatten noch keine 10 Meter zurückgelegt, als wir das Quitschen von Rädern hörten. Hinter uns war soeben ein Panzerwagen der Phönix Securitas eingefahren und schon sprangen 2 bewaffnete Polizisten aus dem Auto. Ohne lange Worte erschossen sie den Milits-Member. Der Grund: Er trug eine Schusswaffe. Wir konnten uns gerade rechtzeitig hinter einem herumstehenden Bahnwaggon verstecken und so nahmen die Polizisten keine Notiz von uns. Sie stiegen wieder ins Auto und fuhren davon. Natürlich sammelten wir unsere Waffen wieder ein und trugen den Toten tiefer ins Militsgebiet, wo wir auch schon bald aufgefordert wurden stehen zu bleiben. Zwei weitere Milits-Member traten auf die Bildfläche und fragten uns nach unserem Ziel und unserer Absicht. Wieder versicherten wir ihnen, dass wir nur mit dem Boss spre-

(Marx, Engels und Trotzki, nur eine Erfindung der linken Chaoten?)
(Oberst a.D. Rudolf von Gotha)

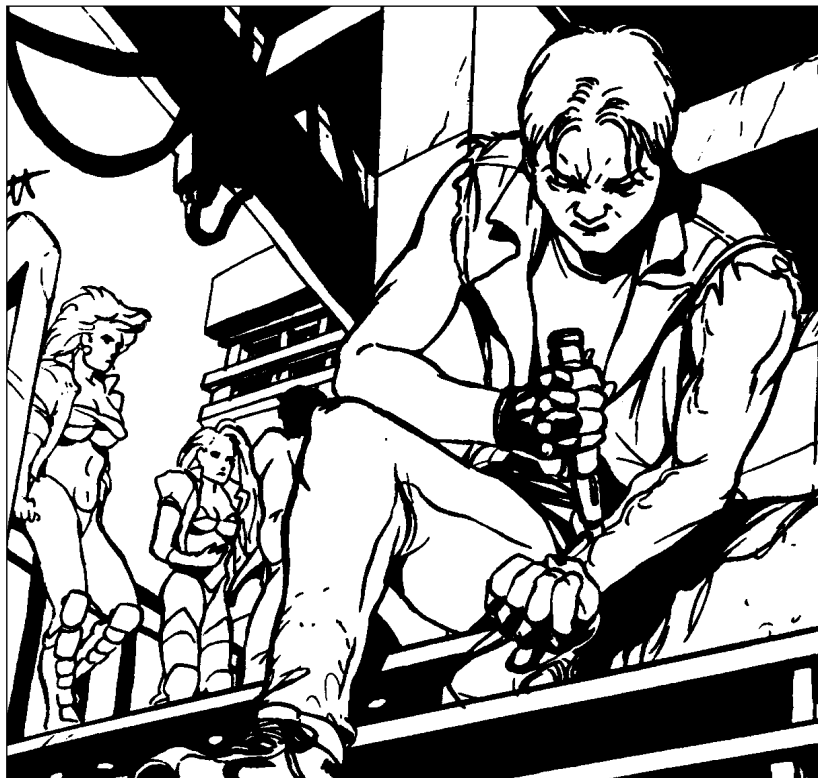
Spielbericht von Peter Teuscher

(Neue Trid-Disk: Goldis für Oldis)

(Die Cyber-Clons von M. Jackson singen altbekannte Hits aus Harlem)

chen wollten – ganz friedlich versteht sich. Den Toten schiessen wir zur Seite und konnten nun den beiden zu Ihrem Boss folgen. Dieser befand sich auf einem kleinen Platz inmitten anderer Gang-Mitgliedern. Wir verstreuten uns auf dem Platz, damit wir eine gute Angriffsposition bekamen – nur für den Fall. «Du besitzt etwas, dass wir brauchen!» gab ich dem Boss bekannt. Dieser verzog trotz meinem provokativen Ton keine Mine. «Um was handelt es sich denn?» fragte er nur. «Ihr habt einen Transporter der IBM überfallen – und die Beute ist das, was uns interessiert.» «Was für eine Beute? Ich weiss von nichts?» Da kam Tra-

cer zu Wort, der sich unter den Gangs gut auskennt und wusste, dass mit dem nötigen Kleingeld hier alles zu machen war. Wir hielten dem Milits-Boss 5000 Ecu unter die Nase, welche er natürlich auch mit Freuden annahm. «Der Chip befindet sich nicht mehr in unseren Händen, aber da gibt es einen Hehler, welchem wir diesen verkauften. Er war...» Plötzlich erschienen einige Masken, eine Gang die keine Freunde hatte, nur Feinde, auf dem Platz und begangen schon mit der Milits herumzupöbeln. «Wir treffen uns am Bahnhof Hüntwangen,» gab uns der Milits-Boss noch bekannt bevor Waffen gezückt wurden.



Spielbericht von Peter Teuscher

Wir zogen uns sofort zurück und eine Schlacht begann zwischen den Masken und der Milits. Natürlich gab es Tote, aber wenn interessiert das schon.

Wir machten uns auf den Weg in Richtung Bahnhof Hüntwangen, ein Aussenbezirk von Neu-Zürich, welcher früher mal als Rafzer Feld bekannt war. Dort trafen wir auch wieder die Presseleute, welche sich bei der Schlacht abgesetzt hatten. Wahrscheinlich hatten wir es wieder Steve zu verdanken, dass sie mitbekamen, was unser nächstes Ziel war.

Nach einiger Wartezeit traf dann auch der Milits-Boss ein: «Folgt meinem Wagen, ich werde euch zum Hehler bringen!» Das taten wir auch und folgten ihm durch tief-schwarze Nacht. Bis er irgendwo im dunkelsten Dunkel anhielt. «Meine Herren, das letzte Stück müssen wir zu Fuss hinter uns bringen.» Mit diesen Worten drehte er sich von uns ab und verschwand im Dunkel. Wir waren uns noch unschlüssig, folgten ihm allerdings nachdem auch seine zwei Beschützer im Dunkel verschwanden. Uns zeigte sich eine Gasse, die von zwei ca. 7 Meter hohen, grassbewachsenen Erdwällen gesäumt war und geradeaus ins Nichts führte. Eine gewaltige Pipeline verlief neben dem Schlammweg.

Wir versuchten ein Gespräch mit dem Milits-Boss zu beginnen, doch der murmelte nur unverständliches Zeug betreffend einem Gott oder so. Deshalb gaben wir es auf und folgten ihm stumm. Eine Viertelstunde mussten wir so gegangen sein, ohne das jemand etwas sagte. Plötzlich hörten wir Pat, der hinter der Pipeline ging, um etwas den Überblick zu bewahren: «Hier liegt ein Toter!!!!» Sofort kletterte Tracer

unter der Pipeline hindurch, um ein besseres Bild von diesem Fund zu machen. Es war ohne Zweifel ein IBM-Konz-Exec. Derselbe, den wir auch schon in der Nähe unserer Auftraggeberin gesehen hatten. Was für ein Spiel wurde hier gespielt? Wir durchsuchten ihn, fanden jedoch nichts Nützliches und setzten deshalb unseren Weg fort, da der Milits-Boss langsam ungeduldig wurde.

Nach weiteren 10 Minuten erreichten wir ein kleines Tunnel, welches voll von Rauch war. Wir konnten absolut nichts erkennen. Die Milits setzte ihren Weg unbeirrt fort – und wir folgten ihnen, obwohl wir keine Ahnung hatten wohin wir gingen. Da blitzte plötzlich ein Stroboskop auf und machte es uns unmöglich Freund von Feind zu unterscheiden. Wir rannten einfach drauf los und fanden zum Glück ziemlich schnell den Ausgang.

Dort offenbarte sich eine grosses Loch (von dem Regen in die Traufe?). Ein riesiges, schwarzes Loch war vor uns, hinter uns ein nicht ganz geheurer Tunnel und der Weg führte geradewegs hinein in die Grube. Die Milits-Leute waren verschwunden und somit waren wir allein mit unserem Pressteam, welches uns nach wie vor folgte wie ein Parasit seinem Wirt.

Plötzlich drangen undefinierbare Geräusche aus der Grube – markerschütternd! Und noch immer folgten wir dem Weg. Es war unsere einzige Chance, lebend aus dem ganzen Run herauszukommen. Aber was uns dort unter erwarten würde, wussten wir nicht. Der Weg führte nun der Grubenwand entlang ins Schwarze. Die Geräusche erstarben und ein riesiger, blauer Lichtkegel öffnete sich in der Tiefe und

(Mögen Ihre Ecus in Frieden Ruhen!)
(IVB—sorgt für Sicherheit (Internationale Vatikans Bank))

Spielbericht von Peter Teuscher

(Ist die Phoenix zu lasch für Dich? Melde Dich bei der Schweizergarde)
(Die Schweizergarde – Wir schenken Dir ein neues Leben)

blendete uns. Die Farben teilten und vermischten sich mit einem weissen Ton und aus dem Kegel wurde eine gleissende Kugel. Da hatten wir den Grund erreicht; unzähligen Schweinwerfer wurden angeschaltet und erhellten nun die gesamte Grube. Nichts zeugte mehr von den Geräuschen und dem Lichtkegel. Wir fragten nicht danach, denn was wir sahen, konnten wir irgendwie nicht glauben. Inmitten des Nichts befand sich ein ausgelassener Jahrmakkt! Jongleure, und Ringkämpfer boten genügend Unterhaltung für die ca. 20 Aussätzigen, die hier ihr Glück suchten. Und da wurden wir auch schon von vergammelten Existenzen belagert, die Drogen, Cyberware und weiss sonst nicht noch was zu verkaufen probierten.

Der Milits-Boss, der uns hergeführt hatte, tauchte plötzlich mit einem in Mantel gehüllten Mann auf, der sich als Hehler vorstellte. «Ihr sucht etwas, das sehr wertvoll ist, meine Herren! Doch das Objekt befindet sich nicht mehr bei mir. Heisse Ware muss schnell weiterverkauft werden. . . ». «An wen?» fiel ich ihm ins Wort. «Nun, dass lässt sich in Erfahrung bringen gegen eine kleine Gebühr versteht sich. . . was können Sie mit den anbieten?» Ich hielt ihm meinen 800 Ecu-Kred-Stab vor die Nase und erzählte ihm, dass es sich um einen 5000-Ecu-Stab handle. Der Hehler erkannte den Schwindel nicht, steckte den Kred-Stab ein und teilte uns mit, dass er noch etwas Zeit zum Nachdenken brauche, da es sich doch um eine sehr wertvolle und heisse Information handle – eine, die aber auch den Tod bedeuten kann.

Wir liessen ihn alleine und hatten somit die Gelegenheit diesen doch nicht alltägliche

Ort etwas genauer anzusehen. Tracer und Pat rannten natürlich sofort den Cyber-Junkies nach und Steve suchte 'ne gute Story, während Driven und ich versuchten etwas mehr Informationen über diesen Platz und seinen Boss – den Hehler – herauszufinden. Wir gelangten relativ rasch an zwei Priester, die uns versuchten etwas vom Weltuntergang weiss zu machen, der kurz bevor steht, da die Menschen begannen Götter zu schaffen. Zwei Psychopathen mehr, die bald Ihre ID's verlieren oder von der Phoenix eliminiert werden; aber wenn stört das schon? Unser zweiter Kontakt war ein junger Herr names Ambrosius. Er erzählte uns etwas von seltsamen Morden in Neu-Zürich. Die Leichen seien zerstückelt und verstümmelt gefunden worden. Dieser Mann ist sicher ein Spitzel der Phönix! Ich wendete mich von ihm ab und suchte den Rest unserer Truppe zusammen. Wir gingen zum Hehler und wollte die Informationen. «Diese Informationen sind zu heiss, als dass ich sie Ihnen hier mitteilen kann. Bitte folgen Sie mir in meine Büroräume. Ich werde sofort meine zwei Lieferwagen klar machen, damit wir starten können. Wir wendetet uns von ihm am und gingen zurück zum Ausgang aus diesem Loch. Auf halber Strecke Richtung Grubenausgang wurden sämtliche Lichter gelöscht und die seltsamen Geräusche ertönten erneut. War dies ein Täuschungseffekt, um neugierige Besucher abzuwenden?

Der Weg zu den Büroräumen war nicht gerade kurz. Eine halbe Stunde waren wir durch den Jungle der Stadt gefahren, um dann wieder auf einen Hügel im Nichts zu verschwinden. Dort hielten dann auch die Autos. Von einem Büroraum war jedoch

Spielbericht von Peter Teuscher

nichts zu sehen. Nur zwei Häuserfassaden und Dunkelheit. »Das sind meine früheren Büroräume. In der heutigen Zeit muss man seinen Hauptsitz periodisch wechseln. Auch ich bin ausserhalb der Kiesgrube nicht von der Phoenix sicher. Aber folgen Sie mir doch. Drinnen ist es etwas angenehmer, um über Geschäfte zu reden.«Das Presse-Team musste draussen bleiben. Ein angenehmes Gefühl sie für wenigsten die nächsten paar Minuten los zu sein... «Ich habe den Bio-Chip einem Konzern weiterverkauft. Den Namen des Konzern einfach zu nennen wäre glatter Selbstmord. Aber ich kann Ihnen einen Tip geben: Der Konzern ist ein Waffen- und Maschinenhersteller. Mehr liegt nicht drin...»

Schüsse waren zu hören und bald stürmte ein Helfer des Hehlers herein: «Die Presseleute wurden erschossen!» Waffen wurden gezückt. Ich zog meine kleine Susi (ein hübsches Ding von einem Revolver) und verliess hinter dem Hehler den Raum. Aufgeregt rannten einige seiner Leute durch die Gegend, während Pat und Tracer bereits die Presseleute gefunden und durchsucht hatten. «Es war Oerlikon-Bührle!». Die Konzern-Killer hatten eine Marke auf die Stirn jedes Presse-Fritzen geklebt. Offenbar hatten sie Wind bekommen, dass wir den Chip suchten und wollten uns damit abschrecken.

Der Hehler teilte mir mit, dass er den Platz sofort räumen muss, da es zu gefährlich geworden ist. Als dann nur noch unsere Gruppe und die drei Toten da waren, schälte sich ein düstere Gestalt aus dem Dunkel. «Ich bin ein Kontaktmann der IBM. Eure ID's wurden gelöscht, eure Wohnung durchsucht und ihr werdet offiziell von der

Phoenix gesucht!» Tolle Neugigkeiten: wir waren Freiwild für jederman; bereits tot! Da schaltete Driven sich ein:«Wir brauchen unbedingt einen Matrix-Anschluss, damit wir in das Netz der Oerlikon-Bührle eindringen können. Sie haben den Chip geklaut! Aber ohne ID ist es unmöglich einen solchen Vorstoss zu wagen.» «Okay, ich bringe euch zum einem Decker im Steinbruch; er ist zwar auf Drogen, aber er ist die einzige Chance!».

Wir fuhren sofort zum Steinbruch und der Kontaktmann führte uns zum Decker. Dieser hatte eindeutig auch schon bessere Tage gesehen. Verkümmert lag er mitten unter ein paar anderen welken Gestalten an einem Lagerfeuer. Bruder Ambrosius war auch unter den Gestalten, allerdings unterschied er sich klar von den anderen durch seine edle Haltung und seine elegante Kleidung. Ich wollte Angle Dust, so hiesst dieser anscheinend einmal so grosse Held der Matrix, mit meiner Susi überreden uns zu helfen, aber die anderen zerrten mich zurück und wollten ihn durch gutes Zureden für sich gewinnen – diese sentimental Existenzen! Ich begann deshalb ein Gespräch mit Ambrosius, der mir endlich etwas detaillierter über seine Tätigkeiten erzählte. Er diente einem Orden, der versucht das Gute in unserer Zeit wieder zu erwecken und damit wieder mehr Glaube und Hoffnung zu streuen...

Da tauchten die zwei Priester aus der Kiesgrube wieder auf und machten die hier verstreuten Kreaturen darauf aufmerksam, dass sie jederzeit Zuflucht in ihrem Hause bekommen können. Sie müssen nur vorbei kommen. (Narren!) Endlich hatten Driven und Pat es geschafft Angle Dust zu überreden.

(Spitzenverdienste, gute Sozialleistungen. Glück auf, Kumpels)
(Meldet euch bei IG-Luna. Subject: Orbitaler Bergbau)

Spielbericht von Peter Teuscher

(Fitness-Center Adonis: Wir lass Eure Muskeln wachsen! Garantiert ohne Anabolika!)
(Fitness-Center Adonis, Central, Gross-Zürich)

Sie sammelten ihn auf und führten ihn stützend davon. Ambrosius erklärte mir, dass er uns zu seinem Orden führen kann, dort stehe ein Matrix-Anschluss zur Verfügung. Er führte uns durch einen Sumpf zur Ruine in Regensdorf, einem kleinen Bezirk von Neu-Zürich. Dort liess er uns kurz alleine,

um den Grossmeister auf uns vorzubereiten. Wir standen mitten in der Ruine und warteten bis er zurück kam – doch er kam nicht. Ich bemerkte ein paar Gestalten, die durch die Dunkelheit hüpfen, aber nichts passierte – es musste wohl eine Halluzination gewesen sein... Ein halbes Dutzend



Spielbericht von Peter Teuscher

vermummte Gestalten stürmten aus dem Dunkel, stellten uns an die Wand und durchsuchten uns. Wir wurden entwaffnet (meine Susi fanden sie jedoch nicht – hehe) und mit Masken über dem Kopf in ein Lieferwagen gezwängt. Da ertönte ein bekannte Stimme: «Es tut mir leid, dass wir euch so behandeln müssen, aber wir müssen vorsichtig sein. Hinter jedem Gesicht kann sich ein Spion befinden,» es war Bruder Ambrosius. Der Motor wurde gestartet und wir fuhren los. Nach einer ziemlich unbequemen Fahrt, wurden wir ausgeladet wie Vieh vor der Schlachthalle (vielleicht waren wir das auch!) Wir wurden in ein Gebäude geführt und dann durften wir endlich die Masken abziehen. Bruder Ambrosius führte uns zum Grossmeister des Ordens.

Im Raum flackerten unzählige Kerzen und zwei Gestalten thronten am anderen Ende. Der rechte wurde uns als Grossmeister Arthus vorgestellt und der linke als ein weiterer hoher Angehöriger des Ordens. «Wir sind der Orden des Einhorn! Das Gute muss wieder an Kraft gewinnen und unsere Religion muss erneut als Licht am Horizont erscheinen. Der Mensch hat sich verändert und das Böse hat an Macht gewonnen. Götter werden erschaffen und damit kommt das Ende der Welt auf uns zu. (Das kommt mir irgendwie bekannt vor... noch so ein Spinner!)» Wir machten ihm klar, dass wir nur seinen Matrix-Anschluss brauchten und keine Predig über Gut und Böse und so wurden wir nach unten in den Forschungsraum gebracht, wo gerade ein explosives Satelliten-Projekt durchgeführt wurde. Angle Dust setzte sich vor das Deck und stöpselte

sich ein. Informationen flackerten auf dem Bildschirm auf und verschwanden wieder. Schon ganze 5 Minuten war er in der Matrix versunken, als plötzlich ein Ruck durch seinen Körper ging und er zu Boden krachte. Angle Dust zuckte noch ein paar mal und dann wiech das Leben aus seinem Körper. Auf dem Monitor blinke nur der Name eines Abwehr-virus – ICE.

Nun war Driven an der Reihe. Er war der einzige der in der Lage war, dass Netz der Oerlikon-Bührle zu knacken. Und das gelang ihm auch. Dabei entdeckte er sehr überraschende Details: die Phoenix gehörte zu 60% der Oerlikon-Bührle. Letztgenannte hatte vor einigen Jahren einen Grossangriff auf den Orden des Einhorn befohlen und die Phoenix hatte diesen durchgeführt. Ebenfalls fand Driven einen Hinweis auf den Bio-Chip. Die Bührles wollte noch in derselben Nacht, den Chip in einen menschlichen Körper einpflanzen! Das mussten wir verhindern!

Wir erhielten erneut eine neue Audienz beim Grossmeister Arthus, welcher uns fragte was wir noch wollen. Wir teilten ihm mit, was wir im Konzern-Netz der Oerlikon-Buehrle gefunden hatten und machten ihn speziell auf die Tatsache aufmerksam, dass die Oerlikon-Buehrle heute Nacht einen Übermenschen generieren will, und das bedeute ja nach Glauben des Ordens den Weltuntergang... «Dann müssen wir ja alle sterben!», stellte Arthus fest, doch sein Berater gab ihm zu Bedenken, dass wir den Plan der Bührle durchkreuzen und damit unsere Lebensdauer drastisch erhöhen könnten. Und so war dann auch der Plan von Arthus. «Stellt mir ein Kommando zusammen, welches den Strum auf den

(Schlammcatchen bis zu tode für Jedermensch, ein riesen Gaudi! auch für Firmenanlässe oder Geburtstagspartys.) (Pleasure-Dom, in GROSSZÜRICH-AU)

Spielbericht von Peter Teuscher

(Dieser Bericht ist frei erfunden! Lord Kröte hat nie existiert!)
(Phoenix Sekuritas)

Konzern unterstützen kann. Bevor wir aber gemeinsam gegen den Feind voranschreiten, müsst ihr zu Ordensmitgliedern werden, denn unsere Tradition verbietet es uns, mit Nicht-Ordensanhängern zusammen zu arbeiten. Bringt mir meine Prieser!» Und es kam wie kommen musste: die zwei Psychopathen, die das Weltende verkündeten, waren die Priester des Ordens des Einhorn! Der ganze Orden war psychopathisch! Und wir werden in wenigen Minuten diesem Orden der Psychos angehören! Ein sehr aufwendige Zeremonie folgte, welche aus den Komponenten Schuhe des Grossmeisters küssen, dem magischen Schwert Arthus' widerstehen und einer originellen Orangen-Taufe, bestand...

Auf dem Weg zur Oerlikon-Buehrle wurden uns wieder die Masken aufgesetzt – und das, obwohl wir nun Brüder des Ordens waren! Als dann aber der Wagen hielt und eine Stimme in der Luft hing, die freudvoll von der Sichtung des ersten Wächters verkündete, rissen wir die Masken herunter, um den Konzernern mal ordentlich ein's auf die Rübe zu geben. Der Wächter war allerdings bereits dem Kommando von Arthus zum Opfer gefallen, aber es war noch ein weiter Weg zum Operationssaal. Als ersten hiess es den Hügel zum eigentlichen Kernpunkt des Areals zu überleben. Und das stellte sich als schwerer heraus, als wir dachten. Der ganze Wald war voll von Wach-Cyborgs, welche alle paar Minuten mal wieder geklont wurden! Und als ob das nicht schon genug war, fuhren ständig irgendwelche Wachfahrzeuge durch den Wald und suchten mit Ihren Scheinwefern den Wald ab. Es gelang uns trotzdem ohne nennes-

werte Verletzungen das Hauptgebäude des Konzerns zu erreichen. Doch jetzt begann die eigentliche Schlacht erst. Es mussten einige Wachposten zusätzlich aufgestellt worden sein, nachdem die Phoenix von unserem Streben Wind bekam. Aber wird waren immerhin 10 Leute!



Spielbericht von Peter Teuscher

Wir teilten uns auf: 4 Personen, die aus Söldnern des Ordens bestanden, sollte den Weg dem Waldrand entlang freikämpfen, während wir uns mit dem Kommandanten den Weg der Strasse entlang vornahmen. Wir hatten uns gerade bis zu einigen Bäumen herangeipircht, als Schüsse fielen! Die zweite Angriffstruppe hatte es erwischt! Rufe hallten durch die Nacht. Wir waren entdeckt! Jetzt gab es nur noch eines: einfach geradeaus. Wir rannten die Strassen zum Hauptgebäude hinunter. Dort entdeckten wir einige Wacheleute, die mit Lampen das Areal absuchten. Und schon hatten sie uns bemerkt. 5 Wächter stürmten auf uns zu. Wir zogen unsere Waffen und begaben uns in den Kampf, bei welchen wir aber sehr stark getroffen wurden. Tracer, einer unserer Kämpfer, war so gut wie kampfunfähig. Pat konnte nur noch durch einige Verbände zusammengehalten werden, war aber immer noch als Kämpfer zu gebrauchen, Steve hatte seine Waffe verloren, und Driven, der Kommandant und ich waren einigermaßen verschont geblieben. Aber der Operationsaal war noch weit weg. Wir flickten uns so gut wie möglich zusammen und gingen dann schnell weiter. Das Areal war riesig. Vor uns lag ein grosser Teich, über den ein kleines Brücklein führte – bewacht von vier Konzern-Wächter. Diese zögerten nicht lange, sondern griffen uns sofort an. Der Kommandant konnte mit seiner Schusswaffe viel Schaden anrichten, Driven kam wohl mit meiner Susi nicht zurecht und brachte keinen Schuss aus ihr heraus und so mussten Pat, Steve und ich den Weg freikämpfen. Diesmal schnitten wir wesentlich besser ab. So gut wie keine

Verletzungen und vor uns lag der Eingang zum Operationsaal... Wir rannten die Treppe hinunter, öffneten eine Tür und befanden uns in einer Tiefgarage! Sollte die Operation hier stattfinden? Da fiel uns Beschwörungsgesang auf!!?! Er kam aus der Tiefe der Garage. Wir gingen vorwärts, um den Grund dafür ausfindig zu machen. Und da sassen sie... drei Gestalten, verumumt auf einem Tuch am Boden. Wir waren etwas zu voreilig und machten uns zu früh bemerkbar. Die Beschwörer wurden auf uns aufmerksam und formierten sich. Da rannten wir los. Der Hohe Prieser stand auf, betätigte einen Knopf und ein Tor im Hintergrund schwingte auf... Eitrige, verfaulte Kreauren kamen heraus und trotteten langsam auf uns zu. Wir hatten gerade die Priester erreicht und streckten sie nieder. Es gab absolut keinen Widerstand, doch die Zombies (gibt es sie tatsächlich?) zeigten keine Reaktion auf die Wunden unserer Waffen. Hirnlos humpelten sie auf uns zu. Panik bracht aus. Was konnten wir gegen einen solch übermächtigen Gegner tun? Da sah ich den Bio-Chip, schnappte ihn und machte mich aus dem Staub. Tracer humpelte mir nach und schon bald folgte Steve. Der Kommandant gab Driven Rückendeckung bevor es ihn erwischte. Was mit Pat geschah weiss ich nicht. Er verschwand irgendwo in dieser Garage – vielleicht für immer...

Lord Kröte

(Basteln Sie Ihr eigenes Sternzeich! Unser Astro-Set beinhaltet alles notwendige: Fernroht, Dr. Grzmecks Tierbuch und 25 Zertifikate!) (Astrologischesgesell. Zürich)

Dossier der IBM-Konzernleitung

(FANTASY! Wolltest Du schon immer einen Ork oder ein Baum sein? Melde Dich bei Habakukus-Schreibstube!)

Anmerkung an das Einsatz-Team:

Sollte dieses Wissen an die Öffentlichkeit gelangen, so können wir nicht für Ihre Sicherheit garantieren. Ihr Kontaktmann: Freeman

IBM Confidential-Restricted

NUR FÜR SICHERHEITSTUFE NC25

WEITERGABE DES DOKUMENTES NICHT ERLAUBT.

AUFBEWAHRUNG NUR MIT DEN ENSPRECHENDEN MASSNAHMEN (Handbuch X3.2).

INFORMIEREN SIE IHREN SICHERHEITSADMINISTRATOR.

VERNICHTTUNG DES DOKUMENTES NICHT ERLAUBT. ÜBERGABE AN DIE ENTSPRECHENDE STELLE..

DOKUMENT: 12344 BLATT: 1-2 KOPIE: 17.

Der NeuroChannel-BioChip (NCBC)

Report an den IBM Country-Chief-Manager IBM Deutschland.

Herr Stacitcka

Auf Ihre Anfrage hin betreffend der NCBC haben wir es uns erlaubt, Ihnen im folgenden File die Entwicklungsgeschichte des NCBC und die neustem Forschungsergebnisse in kompakter Form zusammenzustellen.

Dürfen wir Sie nochmals darauf hinweisen, dass diese Daten dem IBM Confidential-Restricted unterstehen und nur entsprechend behandelt werden dürfen.

Dr. Prof. rer. nat. med J. C. Gygax
Chief Manager
IBM Research Center
CH-Rueschlikon

Geschichte des Bio-Chip

Kurz vor der Jahrtausendwende, wurde mit der Forschung Interface Hirn-Mikrochip begonnen und zwar etwa gleichzeitig bei den grösseren EDV-Konzernen wie Intel, Motorola, Sharp, Siemens und uns, der IBM. Firmen wie Intel, Motorola, Sharp, Siemens und andere haben mit der Zeit die Forschung auf diesem Gebiet eingestellt. Da unser Konzern jedoch während der Rezession von 2002, welche auf die Eurokriege folgte, diese Unternehmen aufkaufte, waren wir die einzigen auf dem gesamten Weltmarkt, welche die nötigen Mittel hatten, auf diesem Gebiet, Grundlagerecherche zu betreiben. Natürlich laufen noch andere Projekte im gleichen Bereich auf militärischer Ebene, doch können wir nach Auswertung

Dossier der IBM-Konzernleitung

unserer Informationen davon ausgehen, dass die wichtigen militärischen Forschungszentren (Kiew, Düsseldorf, Marseille, Taipeh, Salvador) im Vergleich zu uns noch etwa zwei Jahre! hintennach sind. Andere inoffizielle Quellen haben jedoch von Labors berichtet, die uns nur noch etwa ein halbes Jahr im Rückstand sind! Das sind Britische, Amerikanische und Israelische Militärlabors, die sehr eng miteinander zusammenarbeiten. Man spricht vom «Liverpool–Huston–Tel Aviv–Pool».

Diese Labors haben jedoch den Allesentscheidenden Code X45c7,8945d-XI (noch) nicht.

Im Rahmen der WHO-Konferenz vom März 2003 in Genf ist es vom UNO-Sicherheitsrat weltweit untersagt worden, in diesem Bereich Manipulationen vorzunehmen. Die wissenschaftliche Begründung zu diesem Entscheid, stammt aus der Feder der Christlichen-Naturwissenschaften-Lobby, welche der Genetik auch stark zu schaffen macht, und welche der ansicht ist, dass Technik nur beschränkt in die menschliche Natur eingreifen sollte. Die InformationTechnology-Lobby hatte sich damals zu wenig gegen diesen Entscheid gewehrt, der einen wichtigen Zweig der Forschung auf dem IT-Bereich verbietet. Unser Konzern erachtete es aber als absolut notwendig, diese Forschung weiter zu betreiben. In diesem Zusammenhand möchte ich noch darauf hinweisen, dass diese Konvention sich nicht (!) auf andere Body-Implatate (Matrix-Buchsen, Bodykamera, Smartgun) beziehen, da diese zwar ans Hirn angeschlossen werden, dieses aber in seiner Grundform belassen und auch keine Organische Veränderungen (gesteuerte) hervorrufen.

Streng geheim wird in der Schweiz, wo von Seite der Behörde auch mal ein Auge zu gedrückt wird, weitergeforscht (Anm: Bestechung kann in der Schweiz steuertechnisch verrechnet werden). Unser Labor wurde vergrößert und mit strengsten Sicherheitsvorkehrungen ausgestattet. Dort forschte ein Team von Hochqualifizierten Wissenschaftlern (Mediziner, Genetiker, Neurologen, Informatiker, Virologen, C-Logen, Chemiker, Biologen, Notologen, Matrixologen) am NeuroBio-Chip. Versuche mit BC's (BioChips) wurden, wie schon erwähnt ende des letzten Jahrhunderts (1987), an Katzen und Hunden durchgeführt, was zu diesem Zeitpunkt ja noch legal war. Es waren die Universitäten, die diese Versuche durchführten. Das ist der Grund, warum wir nicht an die Resultate herankommen, da die WHO die Dokumente und Testergebnisse beschlagnahmte. Diese Aufzeichnungen wurden größtenteils vernichtet.

Dies Zwang uns, diese Versuche 2002 zu wiederholen, was einige Probleme mit Tierschutzaktivisten erzeugte. Die Erkenntnisse ermutigten uns, uns noch intensiver mit Neuroinformatiotechnology (NIT) auseinanderzusetzen.

2029 wurden erstmals an Affen versuche durchgeführt. Der AI der getesteten Tiere (Animal-IQ) stieg im Durchschnitt um 50%. Einige der Affen, so der Schluss der Tierneurologen, begangen sogar damit, eine eigene, neue, Sprache zu entwickeln.

(Mutanten-Safari im Aargau! 5 Abschlüsse Gratis! Übernachtung im 4-Bett-Bunker)
(Korona-Reisen Gross-Zürich)

Dossier der IBM-Konzernleitung

(Mal wieder Sonne die Sonne sehen? Dann kommt in unsere Arme)
(Fremdenverkehrsamt Neo Confederatio Helvetica)

2035 wurden sämtliche Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen des Labors in Rüscliikon auf Loyalität und Sicherheit überprüft. Die ersten Tests wurden an Freiwilligen durchgeführt, welche grösstenteils aus den Ghettos verschiedener Innerafrikanischen Staaten für Forschungszwecke rekrutiert wurden. Bei einigen der Vor-Prototypen des NCBC wie z.B. der Version 8.67.9 kam es zu Unfällen, von mehr oder weniger Verheerendem Ausmass. Der Durchbruch gelang uns vor einigen Monaten mit der Betaversion des NCBC 8.96.5. Da bei Menschen der IQ vervielfacht wird mit dieser Version, werden wir die NCBC's vorerst noch selbst verwenden.

Mit verbessertem IQ konnten unsere Forscher eine bessere Version des NCBC schaffen. Die Version 8.99.3! Diese Version hat zusätzliche Funktionen, die man mit dem menschlichen Verstand nicht mehr wahrnehmen kann. Von einer Implantation wurde bisher abgesehen, da die Auswirkungen nicht zu eruieren sind.

Messdaten:

Möglichkeiten eines Bio-Chips:

- Zugriff ins Unterbewusstsein (Ausmass unbekannt)
- Fähigkeit zur Selbstanalyse (bei allen bis heute bekannten Krankheiten)
- Traumaufzeichnungsmöglichkeit
- Gefühlssimulation (Ausmass unbekannt)
- Gefühlsaufzeichnung (Ausmass unbekannt)
- Schmerzunterdrückung (Ausmass unbekannt)
- Adrenalinausstoss-Kontrolle
- Hormonausstosskontrolle (Ausmass unbekannt)
- Bewussten Auslösen von, noch nie dagewesenen Körperlichen, sowie geistigen Kräften. (Ausmass unbekannt)
- Bewusste Kontrolle über Maschinenintelligenz
- Direkter-Zusriff auf Maschinensprache (ohne jegliche Modulatoren)
- Zugriff auf AI, was sich vorallem im Matrixbereich als sehr vorteilhaft erweisen kann

- Es besteht die Möglichkeit, via Direclinking: (Voraussetzung: Zwei Personen mit Biolinking und Chip

- das Feeling-Sharing (FS) angewendet werden kann (sehr Praktisch bei Problemen beim Geschlechtsverkehr)

- das Thousht-Sharing angewendet würde. Das heisst, dass A die Gedanken von B abfangen und umsetzen kann (was die Kommunikation zwischen zwei Partnern wesentlich vereinfacht)

Dossier der IBM-Konzernleitung

– das «Know-Sharing» zur Anwendung käme. Das heisst der Vater könnte sein Brain Memorie an seinen Sohn transferieren. Nach dem Vater linkt sich die Mutter an das Kind. So hat das Kind einen Wissensvorsprung von ca. 70 Jahren. Abzüglich einer übereinstimmung von ca. 20 Wissenjahre, so macht das noch 50 Wissenjahre aus. Diese Technik könnte die Evolution einiges beschleunigen, Vor allem wenn, das mit verschiedenen Forschern aus den selben Bereichen durchgeführt würde. Probleme sind in diesem Bereich noch das Abrufen des Brain-Memories.

Technische Daten

Der IBM-NCBC Version 8.99.3 ist ein Hochleistungs Neuro-Comuter Interface, mit eingebautem Flash memory, einem eigenen Femtoprocessor und fehlertolerantem Gedanken-durchlauf-Replicator. Der NCBC kann unter anderem für jegliche Arten von Bewusstseins-veränderungen eingesetzt werden falls die nötige Software dazu vorhanden ist. Das heisst er könnte auch für Drogenmissbrauch verwendet werden. Aber auch das direkte einloggen in InterSuperDataHighway, auch ISDH (Internet 2035) ist möglich.

Das physische Interface hat eine Transfargeschwindigkeit von ca. 100 TB/ns (Terrabyte pro nannosekunde). Es ist SCSI2000 kompatibel, kann aber auch via Adapter an andere Schnittstellen eingelinkt werden.

Unsere Genforscher sind am nachforschen, wie man einem Einsem menschen von Geburt her einen NCBC-Slot herbeirufen könnte. Das würde viele riskante Implantationsoperationen sparen. Man könnte den NCBC nur noch in den Bio-Slot stecken.

I. Kerenchov, Dr. Med. NeuroGen. rer. nat.
Leiter Abteilun~ NCBC, Rüschrlikon, Schweiz

Der neue IBM-Maciavelli 500

**Nicht blos ein weiterer Name im Computerdschungel.
Der erste Rechner für den Heimbereich mit Bioneuraleen
Schaltungen. Ab 15. Januar in jedem IBM-Shop**

IBM – Solutions for a small planet.

(Du bist nichts und kannst nichts? Kein Problem, wir machen auch aus Dir etwas!)

(KME - Grosszürich)

(Also Josef K. erwachte, wusste er, dass ihn jemand denunziert hatte.)
(Franz K. aus Prag)



CHIP•HEADS MITGLIEDSCHAFT

Das Zentralkomitee beschliesst:

jeder mündige, kritische und rechtschaffene Rollenspieler werde sofort bei uns Mitglied. Sämtliche Rechte und Pflichten sind in diesem Heft unter «Statuten und Finanzordnung» zu finden.

Du wirst es sicher nicht bereuen.

Nichts mehr anzuziehen?

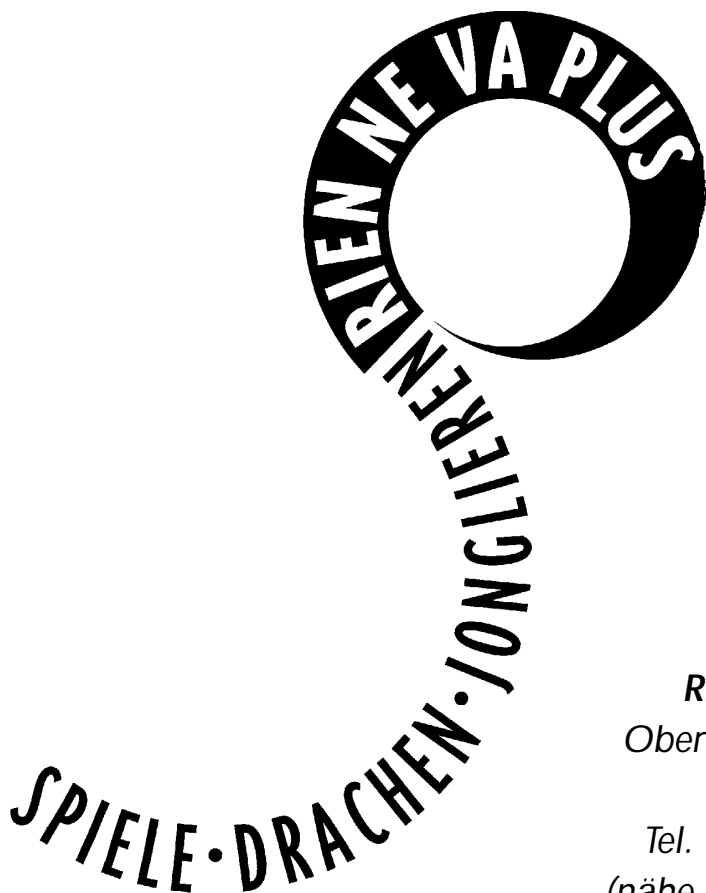
Nur noch billige BOSS-Muskelshirt-Kopien zu Hause?

Das muss nicht sein!

Mit dem neuen CHIP•SHIRT bist auch DU immer korrekt bekleidet. Es steht zwar nicht ganz fest, was alles darauf steht, aber eins steht fest: es wird ein absolut starkes Teil geben. ganz in schwarz, mit weissem Aufdruck und einem CHIP•HEADS liken spruch darauf.

Falls Du auch zur Tafelrunde der CHIP•SHIRT träger gehören willst, dann schreib oder mail an die Redaktion mit dem Vermerk «CHIP•SHIRT». Bei genügend grosser Anfrage werden wir uns dann der Sache annehmen.

Die Nummero Uno in Zürich für die Spiele von Morgen



Rien ne va plus
Oberdorfstrasse 34
8001 Zürich
Tel. 01-261 11 61
(nähe Grossmünster)